PS格闘のすべてを結集! 格闘だって負けません!!

1995年11月10日発行 第1巻第6号通巻6号

電撃PlayStation F

プレイステーション

vol.10

11月増刊号 定価550YEN

独占スクープ1
学園美少女格闘移植決定!
あすか120%

独占スクープ2
ニュータイプ格闘登場!
ギルティギア

アーケード版鉄拳2
ヴァンパイア
豪血寺一族2
負けるな!魔剣道2
闘神伝2
アドヴァンストV.G.
ギャラクシーファイト
アーケード版ソウルエッジ
美少女戦士セーラームーンSS

絶対に勝つ!
格闘無敵

恋愛だって格闘だ!
ときめきメモリアル

完全保存版徹底攻略
&コマンドデータベース
Zero Divide／鉄拳／ドラゴンボールZ／
ストリートファイター リアルバトル オンフィルム／
闘魂烈伝／ボクサーズロード／
闘神伝／悟空伝説／
ツインゴッデス

大好評の
超美麗付録
GO!GO!
メモリーカード
シール

PlayStation は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です

電撃PlayStation E 11月増刊号

1995年11月10日発行第1巻第6号通巻6号　発行人／佐藤辰男　編集人／染谷憲司
発行メディアワークス〒101東京都千代田区神田駿河台1-8　TEL.03(5281)5222／編集
発売主婦の友社〒101東京都千代田区神田駿河台2-9　TEL.03(3294)1130／営業

定価550円(本体価格534円)

T1006392110555

©Media Works 1995 印刷／大日本印刷株式会社 Printed in Japan　雑誌 06392-11

1995年11月10日発行 第1巻第6号通巻6号

PS格闘のすべてを結集! 格闘だって負けません!!

電撃PlayStation F

プレイステーション

vol.10

11月増刊号 定価550YEN

独占スクープ1 学園美少女格闘移植決定! あすか120%

独占スクープ2 ニュータイプ格闘登場! ギルティギア

アーケード版 鉄拳2
ヴァンパイア
豪血寺一族2
負けるな! 魔剣道2
闘神伝2
アドヴァンストV.G.
ギャラクシーファイト
アーケード版 ソウルエッジ
美少女戦士セーラームーンSS

恋愛だって格闘だ!
ときめきメモリアル

絶対に勝つ!
格闘無敵

完全保存版徹底攻略&コマンドデータベース

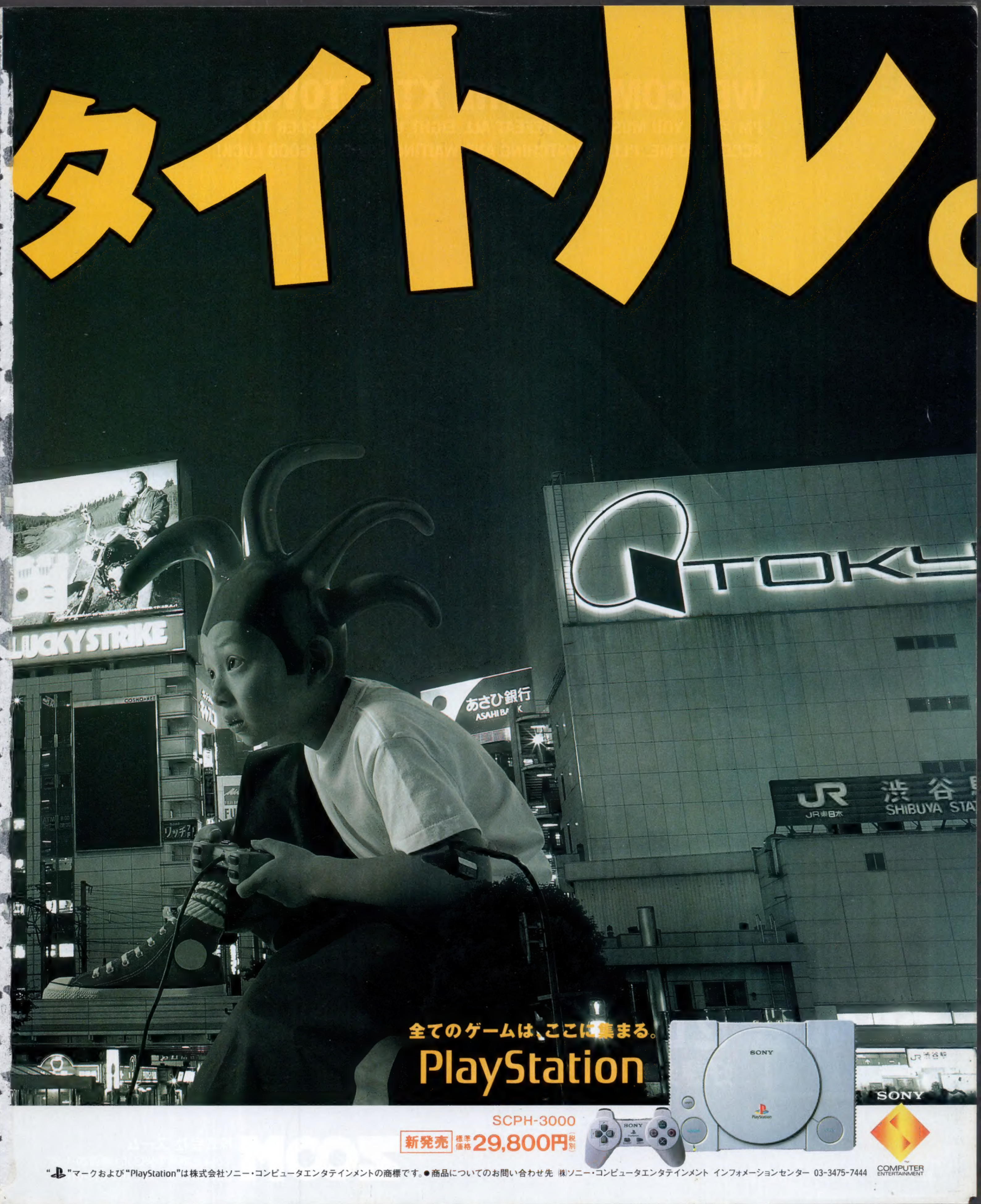
Zero Divide/鉄拳/ドラゴンボールZ/ストリートファイター リアルバトル オンフィルム/闘魂烈伝/ボクサーズロード/闘神伝/悟空伝説/ツインゴッデス

大好評の超美麗付録
GO!GO! メモリーカードシール

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です

発行:メディアワークス

すごいことになってきた。プレイステーション



タイトル。
LUCKY STRIKE
あさひ銀行
ASAHI BANK
TOKY
JR
渋谷
SHIBUYA STA
全てのゲームは、ここに集まる。
PlayStation
SONY
SCPH-3000
新発売 標準価格29,800円(税別)
“PS”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。● 商品についてのお問い合わせ先 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444
COMPUTER ENTERTAINMENT

PlayStation™

WELCOME TO THE XTAL TOWER.

I'M XTAL. YOU MUST NOW DEFEAT ALL EIGHT UNITS IN ORDER TO GET ACCESS TO ME. I'LL BE WATCHING AND WAITING FOR YOU. GOOD LUCK!

ZERO DIVIDE™

多数のアクセス&レスポンスに感謝
更なる進化に向けてシステム高速化計画進行中!!

ゼロ・ディバイド

好評発売中¥5,800(税別)

SLPS-00083

彼の名はXTAL(イクストル)。一度きりのアクセスチャンスに全てを賭けて倒せ!

彼の名はNECO(ネコ)。ふざけきったコイツの態度を甘く見ると痛い目に遭う!!

ZOOM
株式会社 ズーム
〒064 札幌市中央区北1条西20-1-27
DEVEX120 6F TEL.011-613-0191

©1995 ZOOM
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

電撃PlayStation
プレイステーション

11月増刊号F

CONTENTS

巻頭ぶっちぎり特報 7 連発

●美少女格闘の決定版のPS化を独占スクープ!
あすか120%スペシャル(仮) …… 6
●超人気キャラ総出演の格闘ACTがPSに登場!!
美少女戦士セーラームーンSuperS …… 7
●とびっきり生きのいい新作格闘を独占スクープ
GUILTY GEAR(仮) …… 8
●人気の美少女格闘が超パワーアップして登場!!
アドヴァンストV.G. …… 16
●PS版、アーケード版とも最新情報を大量掲載!
闘神伝2 …… 22
●気になるPS版のデキを可能な限り追求
ギャラクシーファイト …… 28
●AMショーで1番の注目作は実はコイツだ!!
ソウルエッジ …… 32

格闘無敵 電撃バトルマスター宣言!

●業務用版の中ボス使用・隠れキャラ初公開!!
鉄拳2-TEKKEN2- …… 38
●いよいよ明らかになるPS版の発売日とデキ具合
ヴァンパイア …… 60
●チームバトルが楽しい、豪快格闘ゲーム
豪血寺一族2 ちょっとだけ最強伝説 …… 74
●かわいい美少女格闘は、レスポンスもいいぞ!
負けるな!魔剣道2 …… 84

特別企画 みんなが待ってた!発売記念大特集!!

ときめきメモリアル …… 90

近未来の格ゲーを占う注目作続出!

AMショー格闘レポート …… 158

発売中の格闘ゲームの最強の攻略ページ

【記憶素子(メモリー)F】

ゼロ・ディバイド …… 100
鉄拳-TEKKEN- …… 106
ドラゴンボールZ ULTIMATE BATTLE22 …… 112
ストリートファイターリアルバトルオンフィルム …… 118
新日本プロレスリング 闘魂烈伝 …… 122
ボクサーズ・ロード …… 126
闘神伝 …… 130
悟空伝説 …… 132
ツインゴッデス …… 133

ポリタンとおねえさんが織りなす人気まんがの2本立て

鉄拳2はじめて物語 …… 134
ボクサーズ・ロードはじめて物語 …… 138

今いちばん気になるメーカーへの直撃取材

[カプコン特集] …… 148
ストリートファイターZERO

すべての新作情報を完全チェック!

電撃Soft Station(ソフトステーション) [1995 NOVEMBER]
スナッチャー　忍空　水滸演武　Dの食卓
メタルジャケット　ナイトヘッド　超兄貴
クラシックロード　アルナムの牙　ディセント
ほか …… 163

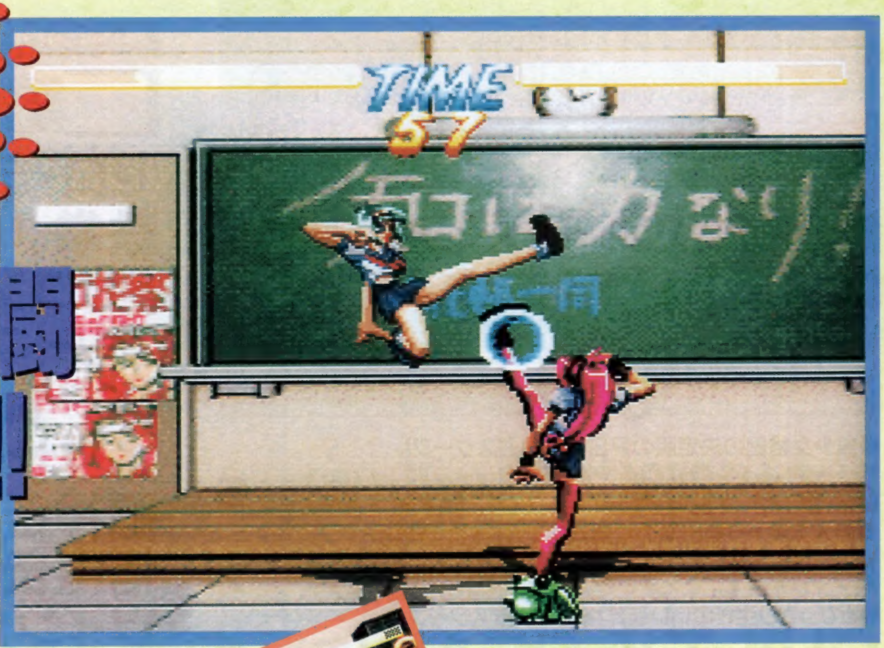
愛読者プレゼントF …… 98
[読者コーナー]Fの奴隷 …… 142
読者アンケート …… 146
12月増刊号R大予告 …… 147
メーカー質問箱F …… 174
電撃NEWSステーション …… 176
次号予告+ゲームインデックス …… 178

読書週間 10・27〜11・9

Act Against AIDS 勇気と愛気

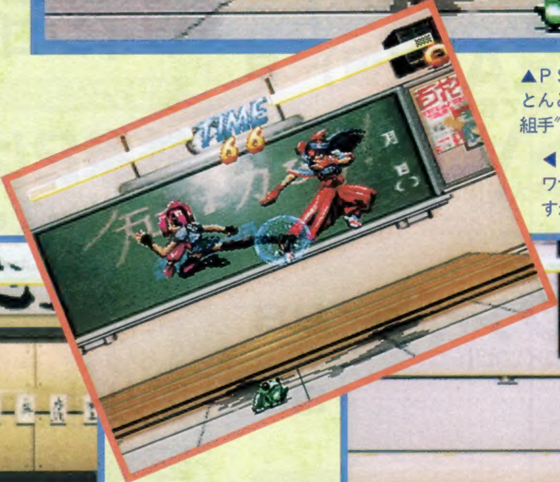
魅惑のスクープ
緊急CATCH!!

美少女学園格闘
ついにPSに!!



’94年初頭にFM-TOWNSで発売され好評を博した異色の美少女対戦格闘ゲーム『あすか120%』がこの冬ついにプレイステーションに登場する。『あすか』はパソコンで登場しPCエンジンにも移植された人気作。今回は夏に発売されたPCエンジン版をもとにして大きく改良される予定なのだ。例えば、相手の攻撃を防ぐセミオートガードや超必殺技ゲージの採用、マルチタップを使用したタッグマッチ戦などの新システムが導入される予定だ。

▲ＰＳ版には、最高100人までの相手を、体力回復ほとんど無しでどこまで勝ち抜けるかを競う、〝100人組手〟などの新しい要素が追加される予定。



◀もとの『あすか』でも好評だった、ワザとワザとの相殺システムなど『あすか』ならではのシステムは健在。

◀超必殺技ゲージの採用で対戦時のかけひきが、いま以上に重要になるぞ。

▶新たに導入されるセミオートガードでは空中でのガードも可能になるのだ。

あすか120%
スペシャル
～BURNING Fest.～

あすか120%スペシャル(仮)
～BURNING Fest.～

●ジャンル／対戦格闘ACT●メーカー／ファミリーソフト
●発売日／'96年１月予定●価格／未定
●対応周辺機器／メモリーカード(ブロック数未定)、マルチタップ●多人数プレイ／可(最大４人)

©FAMILY SOFT ©Fill in Cafe
※画面は開発中のものです。

美少女戦士♥ PS対戦格闘化

ファンお待ちかねの「セーラームーン」がPSに登場だ！　しかも、ジャンルが格闘ACTとくれば……期待は否応なく高まるばかり。PS版は、現在発売されているSFC版、3DO版を遥かにしのぐデキになりそうだぞ。キミのお気に入りのセーラー戦士で戦え！

▲コレがＰＳ版『セーラームーンＳＳ』の画面写真だ！　どうやらオープニング？　の一場面らしい。だとするとアニメとは違ったオリジナルのオープニングが楽しめそう。

※写真は開発中のものです

　このＰＳ版『セーラームーンＳＳ』はモーションキャプチャーという高度な技術を駆使することにより、今までにない立体的で迫力のあるキャラたちを操作できるようになる。もちろんオープニングやエンディングなどの各演出部分にも、この技術が使われるというからとっても楽しみ！　ワキの演出部分も期待大なのである。

　また、ＳＦＣ版にあったアビリティシステムもパワーアップ。体力、パンチ力、防御力など全部で10種類の能力に数字を振り分けことにより、自分だけのセーラー戦士で戦うことができるのだ。初心者でも戦えるように、ＬＲボタンで必殺技が簡単に出せるオートモードやＣＧ観賞モードなどファンにうれしい要素がたっぷり用意されているぞ。

美少女戦士セーラームーンSS

●ジャンル／格闘ACT●メーカー／エンジェル
●発売日／平成8年3月予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可(2人)

©武内直子・講談社・テレビ朝日・東映動画 ©ANGEL 1995

独占スクープ

未来世界で展開

PSにまた新たな対戦格闘ACTが登場!!　武器の使用による一撃必殺の爽快感を重視し、また最先端のCG技術によって描かれたキャラクターも魅力的な期待作なのだ!!

GUILTY GEAR（仮）

ギルティギア

 ©ARC SYSTEM WORKS CO., LTD.

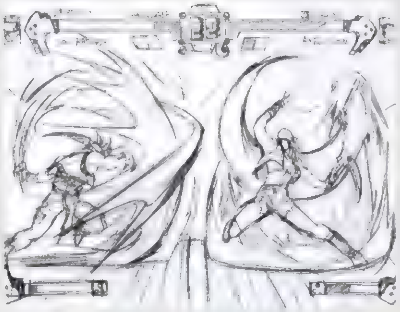
するハードコアバトル!!

一撃必殺システムをひっさげPS格闘界に殴り込み!!

「ウィザーズハーモニー」のアークシステムワークスが、新たな超新作を発表!! その名も『GUILTY GEAR(ギルティギア)』。多彩な武器を持った戦士が激突する武器格闘ＡＣＴだ。このゲームでは相手の体力がＭＡＸでも、一撃のもとに斬り捨ててしまう新システムが目玉。超技とは別にこの一撃必殺技が全キャラにあるというのだ。もちろん詳しくは不明だけど、簡単に出せる技ではないだろうね。画面構成は、横画面で３Ｄタイプではないものの、バックステップ時や２段ジャンプ(キャラによる)では、上下左右にスクロールし、もちろんズームもするぞ。またキャラクター別のテーマ曲にはヘビメタ、ハードロック、パンクなど、熱い闘いに拍車をかけるサウンドが予定されているのだ。ＰＳに新たな新風を巻き起こすハードコアバトルに期待すべし!!

ディレクター 石渡氏

◀ゲーム、キャラクター、サウンドなどのデザインを手掛けているのだ。



◀画面構成のイメージラフ。このスクープのために特別に提供していただいたのだ。それにしても、画面下のゲージは何？

特徴的な世界設定!

今から二千年もの先の地球が、このゲームの舞台だ。その頃、世界文明は高度を極め、科学を離れた超自然的な力(火・水・風など)を利用して、地球の環境を気づかっていた。しかし、いくら文化システムが変わっても、人の争いは絶えることがなく、やはり世界規模の戦争が起きてしまった。この際に人類は遺伝子操作による生物兵器を大量生産する。それは人の姿や何かの動物を型どったものなどがあり、それらは「魔人」と呼ばれた。だがこの「魔人」の中に、強力な力と共に自らの意思を持つものが現れた。彼は「指導者」を名のり、全世界の「魔人」を配下にして人類に牙をむいた。魔人兵団の誕生である。これに対し、人類は対魔人組織「聖騎士団」を結成する。こうして人類対魔人の歴史「魔性大戦」が幕を開けた。大戦は三十年の歳月を要し、聖騎士たちの勝利に終わる。そして「指導者」は次元牢へと封じ込められる。これにより聖騎士団は一時解散したが、悪夢はその三年後に再び起こりつつあった。「指導者」を封じた結界が弱まったのか、ただならぬ妖気が世界を包みこんだ。事態を重くみた国連は「第二次聖騎士団」を結成するため、武闘大会を開き強力な戦士を集めることにした。その内容は、大会時における殺人や罪人の出場を認め、優勝者には望みのもの……国でさえをも与えるというものだった──。

このキャラクターが動くのだ!

最先端CG技術による新感覚のキャラクター

左のキャラクター写真を見て、「ポリゴン」と思った人がいるかもしれないけど、実はこれってポリゴンではないのだ。「シリコングラフィックス」というグラフィック性能に優れたマシンを使って描かれたキャラクターだ。例えばＳＦＣ『スーパードンキーコング』を思い出してもらえればわかると思うけど、ポリゴンでもドット絵でもない、立体的で非常に美しいグラフィックを描くことができる。ＰＳでも『土器王紀』で使われているので、本誌を参考に見てほしい。このゲームでは、その「シリコングラフィックス」で描いたキャラクターを取り込んで動かしていくのだ。もちろんこの写真は、まだ開発中のもの。「もっとずっと格好良くなります」(石渡氏)という状況なので、完成すればさらに美しいキャラクターが見られるぞ。また武器など動きが激しいものには、部分的にポリゴンが使用され、今までにない２Ｄバトルが展開されるのは間違いない!!

◀コワイ〜。でもこれは試験的に作っているもので、これがそのまま使われるわけはないでしょ（この画面も開発中です）。

▼GUILTY GEAR▲

GUILTY GEAR

ギルティギア(仮)

●ジャンル／格闘ACT●メーカー／アークシステムワークス
●発売日／'96年夏予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可(２人)

キャラクターは10人！

ソル＝バッドガイ

悪の香りが漂う主人公

元は一匹狼の賞金稼ぎだったが、その腕を見込まれ第一次聖騎士団（人類と魔人との闘い「魔性大戦」において、編成された対魔人組織）の後期に入団。しかし、規則正しく、また規律の厳しい団員生活についてゆけず、まもなく脱退してしまう。その際に組織の宝剣である「封炎剣」を持ち逃げする。今大会に出場した動機は「当然、一国の主になるため」と豪語しているらしい…。

- ●出身……………アメリカ
- ●年齢 …………………24才
- ●身長 …………………177cm
- ●体重 …………………67kg
- ●血液型 ……………B型
- ●武器……………「封炎剣」

超イイカゲンな性格で、正義を振りかざすことはない。主人公ではあるが、ヒールとしての役割もあり、「ヘビーだぜ!!」が口癖のダーティヒーローだ。

石渡氏のコメント

主人公といえば、やはりハチマキですね。ソルの場合は鉄鋼ですが、これがあると主人公らしく見えちゃうのが、ハチマキの偉大なところです。でも、彼の場合、その鉄鋼に隠された部分に秘密がありまして、エンディングでその謎が解明されます。楽しみにしてほしいですね。

五月（メイ）

愛に生きる女のコ

石渡氏のコメント

五月（メイ）は、力強いイメージを持った女のコとして、デザインしました。オノをもたせて、男まさりな部分を強調してみたのですがどうでしょうか。でも、彼女は実は、一人の男（ジョニー）に首ったけ、という一途な女のコらしい面も持っています。その点で露出も控え目にしました。

8才の時、両親に死なれ、他に身内のいなかった彼女は、「快賊」のジョニーに拾われる。最初はイヤがっていた彼女も、ジョニーと共に旅をしているうちに、彼の内面的な優しさに気づき、次第に心を引かれ愛情を持つようになっていく。しかし、ある日突然、ジョニーは警察に逮捕されてしまう。彼女は優勝してジョニーを釈放してもらうため、大会への出場を決意する。

●出身…………不明●年齢…………18才●身長…………154cm
●体重 ……47kg●血液型 ……Ｂ型●武器 ……「ボヘミアン」

ジョニーのことしか頭にない、登場キャラの中でも１、２を争う怪力の持ち主。まさに、愛のバカぢから!! ボヘミアン（オノ）を振り回す彼女は、果してどんな技を持っているのか楽しみだね。そして、うらやましいジョニーとは、いったいどんな野郎なのか？

カイ＝キスク

弱冠１６才の時に、第一次聖騎士団のリーダーとして後期に活躍した若き天才剣士。ソルが騎士団を脱退してからは、事実上団員の中では、Ｎｏ．１の実力者となり、団の宝剣「封雷剣」とその奥義を授かった。今回の出場動機は、罪人の出場も許し、そして殺人をも認めた大会の真意を探ること。正義感が強く、きまじめな彼には、この大会の開催が不審に思えたのだ。しかし騎士団時代につけられなかったソルとの決着を果たすことも、彼が出場する大きな目的だった。

●出身 …………ロシア●年齢 ……………21才
●身長 …………174cm●体重 ……………64kg
●血液型 ………… A型●武器 ……「封雷剣」

主人公のソルがヒールとしての性格を持っているのに対し、カイは正義感に厚いベイビーフェイスだ。若くして天才剣士と呼ばれ、ソルのライバルとして登場するだけに、２人の闘いは必ず熱いものになるだろう。

石渡氏のコメント

カイは正義にこだわる、いわば正統派のキャラクターです。そのためデザインでは、主人公のライバルとして対局的な性格を出すのに苦労しました。聖騎士として組織に属していたので、コート系のコスチュームを着せ、彼のきまじめな性格を表現してみたのですが……。

聖騎士として活躍した天才剣士

斧術の名門であるロシアのハンセン家に生まれた彼は、名斧「ドレッドノート」を自在に操れるようになるため、ひたすら体を鍛え続けた。だが、彼が「ドレッドノート」を使いこなせるようになった頃、彼とまともに闘えるファイターは身近にいなくなってしまった。そのことに不満を抱いた彼は、大会に出場することを決意するのだった……。

●出身地……………………ロシア
●年齢 …………………………34才
●身長 ………………………197cm
●体重 ………………………123kg
●血液型…………………………B型
●武器 ………「ドレッドノート」

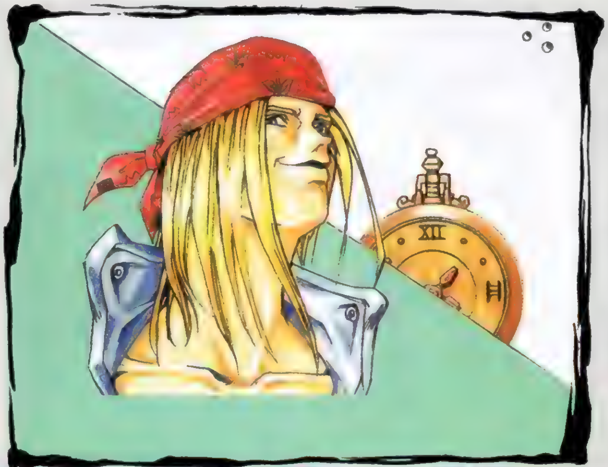
愛国心あふれるマッチョなファイターだ。

石渡氏のコメント

大きなキャラクターなので、重々しいイメージの中にも、男っぽいカッコよさを感じていただければ、うれしいですね。わりと簡単にできたキャラですが（笑）。

パワーあふれるファイター

ポチョムキン



アクセル＝ロウ

鎖ガマの2刀流

アクセル＝ロウは、過去の世界の人間である。スラム街に育った彼は、その環境によってストリートギャングになったが、人を殺すことを嫌う性格なので格闘技によってナワバリを広げていた。そんなある日、ふとしたことでこの時代にタイムスリップしてしまった。〝優勝すれば何でも望みをかなえてくれる〟という武闘大会のことを知った彼は、元の時代へ戻してもらうため、大会会場へと向かうのだった。

●出身……………イギリス（過去）
●年齢 ……………………26才
●身長 ……………………178cm
●体重 ……………………76kg
●血液型……………………Ｂ型
●武器……「鎖ガマのベティ」

石渡氏が「最初に考えた」という鎖ガマの特殊な技に期待。

石渡氏のコメント

一番思い入れのあるキャラで、技も一番先に考えてしまいました。鎖ガマの表現を画面上でどう演出するか、がカギですね。もちろんこの２本の鎖ガマに左右される闘いになると思います。

ミリア＝レイジ

ナイフ使いのアサシン

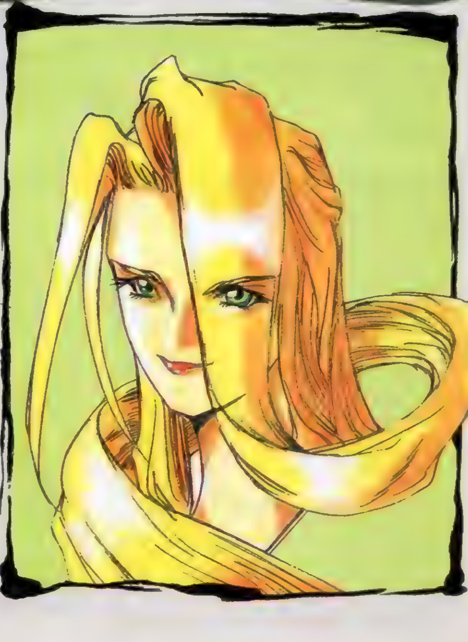
両親を幼い頃に亡くした彼女は、アサシンのメンバーとして暗殺組織に引きとられ、ナイフを使った暗殺術をたたきこまれる。しかし組織のすてゴマとして使われた彼女は、ある暗殺計画のさなかに逃亡。その後はカタギになることを誓い、一生遊んで暮らせる逃亡資金を稼ぐために、大会へ出場する。

●出身 ………ブラジル●年齢 ……………21才
●身長 ……………169cm●体重 ……………？
●血液型 ………ＡＢ型●武器 ……………ナイフ

このゲームには２人の女性キャラが登場するが、こちらはいわゆるタカビー・女王様・お姉様系のキャラクターだ。でも彼女自身は気の強さと弱さを持った２重人格者。暗い過去とお気楽な出場理由が、相反する不思議な魅力を放っている。

石渡氏のコメント

暗殺者という設定上、最初は黒い服だったのですが女王様ぽいところもあり、ちょっと明るめにしました。でも実は暗い過去を背負っているので、クラサがにじみ出たセリフがあるかも。



クリフ=アンダーソン

第一次聖騎士団の初期に団長として活躍した戦士。当時は一騎当千と呼ばれるほどの強者で、竜を一太刀のもとに斬り倒すと言われている宝剣「斬竜刀」を団からもらい受ける。今回の大会には、今もなお自分の力がまだ衰えていないことを示すために出場する。

●出身地 …………スイス
●年齢 ………………68才
●身長 ………………157cm
●体重 ………………47kg
●血液型 ……………O型
●武器 …………「斬竜刀」

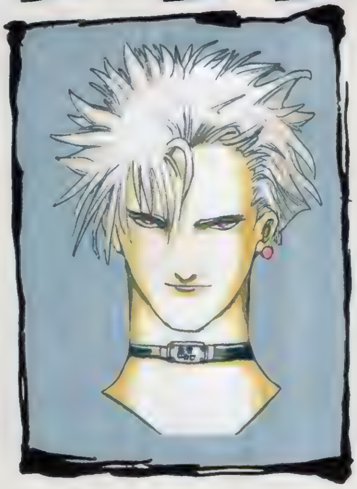
闘いに身をゆだねる温厚なバトルマニアという設定のクリフ。石渡氏によると、斬竜刀はもっと長い剣であったが、彼には長すぎたため、体格に合わせて柄の部分を途中で切ったもの。また、その年齢のためにダッシュなどのすばやい動きができなくなっている点も、ジジイキャラならではの設定といったところか。

石渡氏のコメント

ジジイが好きなプレイヤーのために、作ったキャラクターです。ジジイだけにダッシュやバックステップができないので、心ゆくまでジジイなプレイを楽しんでください。

かつての戦士は今なお強し!

チップ=ザナフ



少年期にドラッグにハマった彼は、バイヤーとしてマフィアに属していた。しかし彼自身も麻薬におぼれ仕事ができなくなってしまう。組織は用済みになった彼を始末しようとしたが、ある忍者に助けられ、その忍者の元で修行することになる。そんなある日、師匠の忍者がマフィアに暗殺されてしまう。怒りに震えた彼は、組織をつぶすべく、この大会で優勝し大統領の座を狙っているらしい。

●出身 ……日本（自称）
●年齢 ……………22才
●身長 ……………176cm
●体重 ……………72kg
●血液型 …………A型
●武器 …「レスポール」

忍者らしからぬ外見（自称日本人てのがアヤシイ、どう見ても外人）をしているが、彼の技はやはり忍術がメインになりそう。

忍術をマスターしたジャンキー忍者

石渡氏のコメント

ヤンキーでジャンキー、しかも自称日本人を名のるアメリカン忍者という妙な設定です。ちなみに師匠の忍者は、「ユウジ」という名です。

ザトー＝ONE

影を操る暗殺者

自らの視界と引換えに、影を自在に操る禁呪を使うアサシンのリーダー。目は見えなくとも、周囲の気配で物の動きを察知できるほど敏感な感覚を持っている。しかし、ある暗殺計画で仲間の裏切りに会い、計画は失敗してしまう。それにより彼は逮捕され、牢の中で生活するハメになってしまった。罪人の出場も認められている今大会のことを知った彼は、優勝して免罪を求めるらしい。

●出身…………スペイン ●年齢……………25才
●身長 …………… 182cm ●体重 …………83kg
●血液型………… ＡＢ型 ●武器…………「影」

登場キャラの中では唯一、武器を持っていない異質なキャラクター。しかし自在に操ることができる「影」により、技のバリエーションも多彩なものになりそうだ。このゲームは武器による時代劇のような爽快さが魅力の一つだが、「影は魔法みたいなもの」（石渡氏）というファンタジーの要素も合わせ持っている。武器格闘がメインの「ギルティギア」の世界内で、彼のような武器を持たないキャラは異質な存在だ。「影」がどんな動きを見せるのか楽しみ。

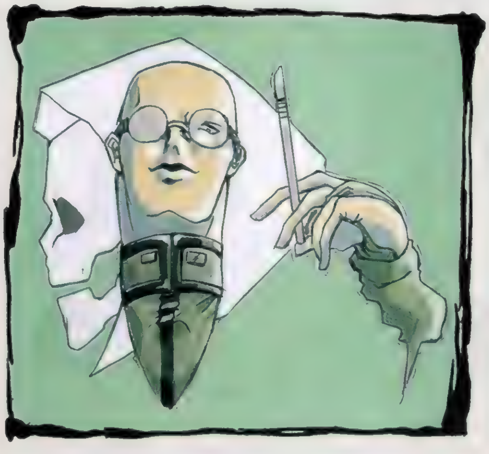
石渡氏のコメント

「影」を操るキャラクターを作りたかったので、武器を持たせないようにしたのですが、妖しいムードを表現するのに苦労しました。でも結果的に、かなり気にいっているキャラクターですね。

Dr.ボルドヘッド

かつては善良な心を持ち、世界最高とまで呼ばれるほど優秀な外科医であった。しかしある日、盲腸にかかった一人の少女を誤って死なせてしまい、自分のミスが許せず気がふれてしまう。殺人鬼と化し人々を恐れさせた彼は、犯行後まもなく捕まってしまうのだが、国連からなぜか強制的に今大会への出場を命じられてしまうのだった。

狂気の天才外科医



●出身 ……………………中国
●年齢 ……………………32才
●身長 ……………………199cm
●体重 ……………………52kg
●血液型 …………………O型
●武器 ……「巨大メスの丸刈太（マルガリータ）」

昔は天才外科医と呼ばれた殺人鬼、という設定がヤバそう。エンディングでは、彼が出場した理由も描かれるはず。

石渡氏のコメント

スキンヘッドって、好きなんですよ。ハゲキャラが欲しくて、作ってみたんですが、スキンヘッドとメスの組み合わせがちょっとアブナイ感じでけっこう好きですね。性格もキレてて、妙な笑い声を上げます。

超音速のPS版ついに登場!!

全国3000万人の美少女&格闘ACTファンを魅了した『ヴァリアブル・ジオ』が、ついにPSに登場する!! PS版は、いままでの『V.G.』から遙かにグレードアップ。PSの2D格闘史上最高の速さと美しさを兼ねそなえたこの冬の超期待作なのだ!!

アドヴァンストV.G.

アドヴァンスト ヴァリアブル・ジオ

●ジャンル/対戦格闘ACT●メーカー/TGL
●発売日/'96年1月26日予定●価格/未定
●対応周辺機器/未定●多人数プレイ/可(2人)

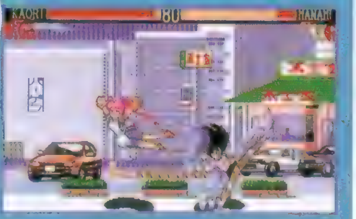
©TGL

V.G.History

『ヴァリアブル・ジオ』はＰＣ98で２作が発売されて、家庭用マシーンにまで移植されて好評を博した対戦格闘ＡＣＴ。ここでは、今までに発売された作品を振り返り、ＰＳ版がどのような内容になるかを紹介するぞ。まちがいなくＰＳ版がナンバーワンのデキに仕上がっているから、ファンならずとも要チェック!!

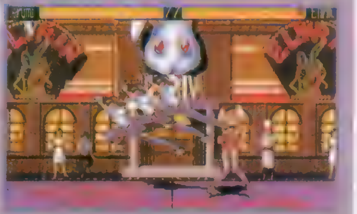
PC98 業界初の女の子対戦格闘

1993年に格闘ＡＣＴブームに乗って登場した『V.G.』。登場するキャラがすべて女の子ということで話題を呼び、パソコンで格闘ＡＣＴを作ったという高い技術力もファンから評価された作品だ。ＣＯＭ戦で勝つと、エッチなビジュアルを見れるのも特徴。


▲木村貴広氏デザインの女の子が魅力的。

PC98 新システム採用で内容充実

ファンの期待に応えて第２弾『V.G.II』がＰＣ98で登場。登場キャラが増え、ＰＣ版の３人に加えてさらに３人の新キャラが追加、総勢12人の女の子キャラが登場する。システム面も変更され、隠し技として超必殺技が追加。画面効果もハデに演出されている。


▲新キャラ３人が追加され、内容も充実。

PC ENGINE オリジナルキャラが追加

ギャルゲーが主流のＰＣエンジンにタイトルを『アドヴァンストV.G.』に変えて移植された。ＰＣ版の内容は、オリジナルキャラが３人追加され、ストーリーを重視している。

▲聡美、えりりん、綾子の３人が追加。

▲グラフィックがちょっとキビシイＰＣ版。

SFC おいしい要素てんこもり!!

人気の高さからＳＦＣにも移植され、幅広い層でプレイされた。内容はＰＣ版『アドヴァンストV.G.』をベースに超必殺技を追加したモノ。ＲＯＭカセットということで、ビジュアルがカットされてしまっているのが残念なところ。

◀超必殺技も出せ、ゲームバランスも調整されている。

PS アドヴァンスト ヴァリアブル・ジオ
これが『V.G.』の決定版!!

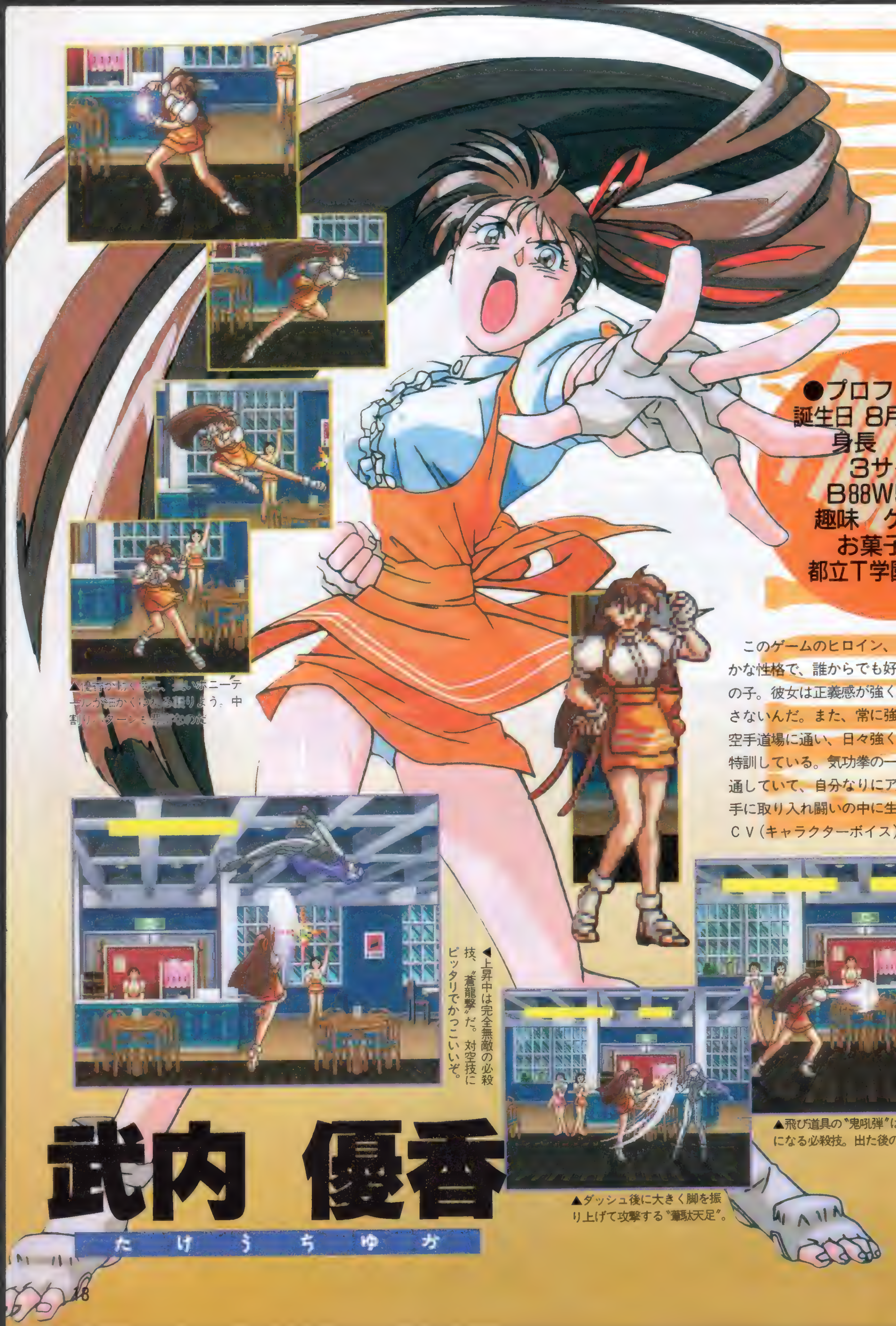
基本的なシステムはＳＦＣ版で、登場キャラとストーリーがＰＣ版と同じモノだが、ゲーム中の各キャラのアクショングラフィックをすべてＰＳ版用に描き直し、サイズ＆美しさがグレードアップしているのだ。動きも各キャラ10〜20アクションパターンが追加され、よりスムーズにアニメーションするぞ。音声もクリアで、まさに『V.G.』の決定版だ。

▲えりりんのバストが細かくプルンッとゆれるのだ。

バストがゆれる!!

◀ゲーム中のキャラが描き直され、他機種に比べサイズが大きくなり木村氏のイラストに近いデキ。

◀しめ切り直前にサンプルロムを緊急入手。キャラの動きと美しさは特筆もの、まさに究極美!!



▲優香が動く度に、長いポニーテールが細かくゆれる凝りよう。中割りパターンも豊富なのだ

●プロフィール●
誕生日 8月7日 17才
身長 163cm
3サイズ
B88W59H88
趣味 ゲーム・
お菓子作り
都立T学園 2年生

このゲームのヒロイン、武内優香。さわやかな性格で、誰からでも好かれるタイプの女の子。彼女は正義感が強く、卑劣なことは許さないんだ。また、常に強さを求める彼女は空手道場に通い、日々強くなることを夢見て特訓している。気功拳の一種「内勁拳」に精通していて、自分なりにアレンジを加えて空手に取り入れ闘いの中に生かしているのだ。

ＣＶ（キャラクターボイス）：野上 ゆかな

◀上昇中は完全無敵の必殺技、〝蒼龍撃〟だ。対空技にピッタリでかっこいいぞ。

▲飛び道具の〝鬼吼弾〟は、優香の攻撃のメインになる必殺技。出た後のスキが少ないぞ。

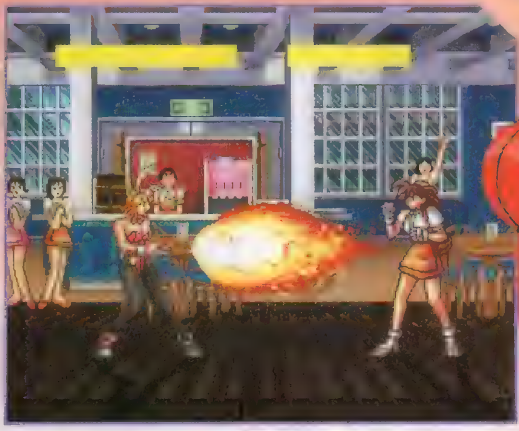
▲ダッシュ後に大きく脚を振り上げて攻撃する〝韋駄天足〟。

武内 優香

たけうちゆか

◀▲動く度に大きなバストがぷるんぷるんゆれるのだ。うれしくなっちゃうよネ。

▼胸元に隠し持ったライターで攻撃する、必殺技の〝えりりんファイアー〟。こりゃ～ハデだね。



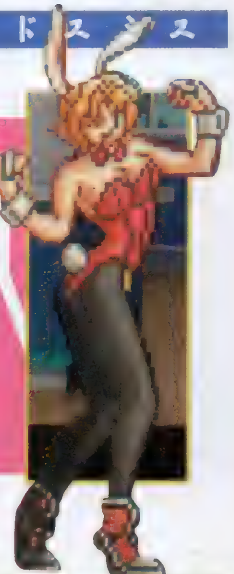
▲目にも止まらぬ連続パンチを繰り出す〝えりりんアタック〟がさく裂!!

▲ジャンプから勢い良く殴る〝えりりんパンチ〟。対空技にも使える。

●プロフィール●
誕生日 5月28日 20才
身長 160cm
3サイズ B91W57H88
趣味 カラオケ・F1観戦
The Rival 勤務

エリナ＝G

エリナ＝ゴールドスミス



エリナ＝Gこと通称えりりん。見てもわかるように、彼女はピチピチのバニーガールなのだ。浪速育ちの彼女は、見た目とは裏腹にこてこての大阪弁を使う。子供の頃、髪と瞳の色にコンプレックスを抱き、中学高校時代はケンカ三昧の日々を送ってきた。そんな彼女も今ではすっかり落ちついて近所の人気者。いまはファミレスの〝The Rival〟で働いているんだ。

CV：松下 美由紀

レイミ・謝華

れいみ・じゃはな

▲バク転をしながらキックを繰り出す"ハリケーン・ローズ"。敵の飛び込みに対して有効だ。

◀"ローズ・スティンガー"は、突進系の必殺技だ。

◀空中と地上に気弾を飛ばす"バーニング・ローズ"。攻撃判定が大きいのがうれしいポイント。

●プロフィール●
PROFILE
誕生日 2月27日 19才
身長 165cm
3サイズ B85W58H87
趣味 チェス・ドライブ
私立S女子学院
2回生

レイミは、多国籍企業「謝華グループ」の総帥にして"V.G.大会"で無敗を誇る実力者。いままでの大会で連続優勝を成し遂げ、今大会でも参加者全員を撃ち負かし、最強の座を確保するのが彼女の目的だ。見た目通りのバリバリのお嬢様で、幼い頃より元A国陸軍特殊部隊教官の母から「男は養うもの」と教育され、マーシャルアーツの英才教育を受けてきた。実力はトップクラスだぞ。
CV：渡辺 久美子

次は誰かな 続報を待て!!

柳瀬 かおり
◀華麗な足技を得意としているかおり
CV：白鳥 由里

八島 聡美
▲激しく燃える炎で攻撃するボーイッシュな聡美
CV：横山 智佐

久保田 潤
▲プロレス技を使う、パワーファイターの潤。
CV：手塚ちはる

結城 綾子
◀ハデハデなディスコクィーンの綾子。
CV：天野 由梨

楠 真奈美
▼手に付けた大きなグローブがとってもプリティーな真奈美。
CV：荒木 香恵

増田 千穂
▲忍びの技を使いこなす、くのいちの千穂。
CV：椎名 へきる

今回のサンプル版では、優香、えりりん、レイミの3人しかプレイすることができなかったために、キャラクター紹介もここまで。開発は順調で次々とキャラクターができあがっているみたいだから、次の本誌でまた何人か紹介できるハズ。次はキミのお気に入りのコが入っているといいね！

闘神伝2
BATTLE ARENA TOSHINDEN 2™

今年の１月に発売され、爆発的な人気を誇った前作の『闘神伝』。ＰＳ発売初期に、このような完成度の高い３Ｄポリゴン格闘ＡＣＴが発売されて、徹夜でハマッたユーザーの人も多いはず。前作の登場キャラクターはエイジ、エリスをはじめとする個性豊かな８人の戦士たち。各ステージの設定も凝っていて、エイジの渓谷に建てられた木造のステージでは、高さを意識した演出がされていた。また、雲の上のホーステージでは、床に「龍」の文字が描かれ、雲がゆらゆらと揺れている演出を見たときは驚いた。

この新鮮な驚きが、今回の「闘神伝２」の画面写真を見ると感じられる。キャラクターの腕や身体などのパーツがより人間に近づき、顔やコスチュームのテクスチャマッピングが細かくなり、かっこよくグレードアップしている。キャラクターの顔グラフィックが、キャラデザインの〝ことぶきつかさ氏〟のイラストのイメージに近いデキになっているところは、ファンにはうれしいポイントだよね。

「２」は「光と影」がテーマというだけあって、画面内のライト処理が凝った演出になっている。屋外のステージでは、光源を一点から照らすことでキャラクターに影のエフェクトをかけ、表情や身体の筋肉を浮かび上がらせ、より立体感を出すことに成功している。ステージの演出もスゴイ凝りようで、３Ｄ感覚あふれる港、荒れ狂う大海原の中で戦うステージ、電飾ギラギラのディスコのような場所など、前作以上にバラエティーに富んだステージがキミを待っているぞ。

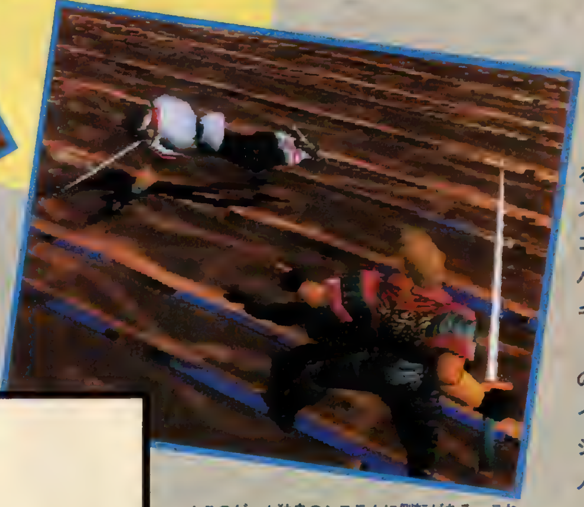
また、登場キャラクターが前作の８人に加え、ラスボスだったガイア、新キャラのカオスとトレーシーの３人が新たに加わり総勢11人に増えた。P24で登場キャラクターの設定を紹介しているから読んでみてね。

▲当時としては良くできていたが、いま見るとやはりビジュアル的に寂しいものがある。エリスは衝撃的だったけどね。

前作

ここ

◀キャラクターの顔もつるんとした感じで、イラストとはイメージが違っていた。しかし、このときから表情に変化があったのは驚きだ。



▲このゲーム独自のシステムに側転がある。これは、敵の攻撃をかわしながら接近することができる画期的なものだった。

闘神伝2

●ジャンル　格闘ACT●メーカー　タカラ
●発売日　未定●価格　未定
●対応周辺機器　未定●多人数プレイ　可(2人)

©TAKARA 1995 PROGRAMMED　©TAMSOFT1995

徹底分析

期待の『2』のスゴサに迫る

次々と新情報が届く、いまイチバン気になるポリゴン格闘ACT『闘神伝2』。今回は、デキたてのPS版の最新画面に加え、明らかになった新システム“オーバードライブゲージ”と登場キャラクターの設定を大紹介。後半ではメーカー直撃インタビューを敢行！　『2』の真相に迫る!!

◀テクスチャマッピングの技術が向上し、こんなにかっこよくなったのだ。

▶『2』でも側転システムがちゃんと受け継がれている。テクニカルな戦いになりそう。

▼見よ！　このグラフィック!! ライティング処理により、重厚感が出てイカしてるよね。キャラクターも格好良くて超グーな感じ!!

テクスチャマッピングがグレードアップ!! まで進化した最新作

これが新システム オーバードライブゲージだ!!

画面下に表示されているオーバードライブゲージが、前に紹介したものとデザインが変更されてかっこいい形状になっている。

このオーバードライブゲージは、敵に攻撃をすることで溜まり、ゲージがマックスになると必殺技の攻撃力がアップする。前回、秘伝必殺技に関係するゲージと予想したが、これが見事にハズレ。秘伝必殺技は前作同様、体力ゲージが点滅したときに特定のコマンドを入力すれば出せるのだろう。でも、このゲージ、これだけだとは思えないのだが…。

▲これがデザインを一新したオーバードライブゲージ。必殺技の攻撃力アップに関係する

ソフィア

前大会で自分の記憶が作られたものだと知ったソフィアは、絶望感に浸る日々を送っていた。そんな彼女の元に、今大会に自分と同じように記憶を操られている者が出場することを知り、ソフィアは大会へ出場することを決心する。同じ境遇を持つ者のためではなく、自分の悲しみをいやすために…。

エイジ

前回の武神大会終了後、エイジはいつも同じ夢を見ていた。強い相手と戦ってもその先にいる兄の存在を彼自身、感じとっているようだ。そんな兄が認めた実力者が、今回開かれる大会に出場すると聞き、再びエイジは武神大会へ出場することを決意した…。

ラングー

秘密結社に捕らわれていた妻子を救い出したラングー。敵だと思っていたガイアだが、前大会での真意を知ったラングーは、同じ父親として熱いものがこみ上げてきた。今回もガイアのことが無視できず、怒りを闘士に変えて武神大会へ参戦することに。男として、同じ父親として…。

登場キャラは全11人

エリス

前大会のボスのガイアが実の父親であること知ったエリス。不思議と父に対しては、憎しみや懐かしさを感じることはなかった。あれから1年。父が組織の裏切り者として秘密結社に狙われていることを知ったエリスは、彼女の元に届いた招待状を持って武神大会へ向かった…。

モンド

隠密指令で秘密結社の情報を持ち帰ったモンドに、武神大会への招待状が届いた。ある組織の情報者は、秘密結社の報復と判断。モンドに大会への出場をやめろと引き留めるが、忠告を無視してモンドは無断で会場へ向かった。そこには隠密としてではなく、1人の戦士としての彼が…。

カイン

戦いは悲しみしか生まないことを悟ったカインは、自らの剣をしまった。秘密結社はそんなカインを今大会へ出場させるため、養女のナルを狙おうと暗躍。これを知ったカインはナルを連れて逃亡を続けた。そんな中、幸せを得るための戦いもあると決意し大会へ1人向かう。

今回追加された新キャラ3人

デューク

宿敵との戦いを終えたデュークは、城へ戻り騎士として訓練を積んでいた。そんな彼のもとに、一通の招待状が届いた。差出人の名前を見たデュークの顔がこわばった。ウラヌス…。差出人の名前をつぶやくとデュークは愛剣デルニエ・ヴァンクールを手に取り、武神大会へ向かった…。

トレーシー

必ず相手に一発殴らせてから正当防衛を理由に過剰防衛をする、少々アブナイ女刑事のトレーシー。そんな彼女のもとへ武神大会への招待状が届いた。始末書かと勘違いした彼女だが、武神大会と聞いて身体がうずく。いても立ってもいられないトレーシーは、愛用のトンファーを持って会場へ。

さらに魅力的にパワーアップ!!

カオス

秘密結社最高幹部の1人。戦闘能力の高さと執念深さでは、右に出る者はないと恐れられている。そんな彼に異変が起こった。饒舌だった彼が、ある日を境にまったく言葉を発しなくなったのだ。組織内で記憶が操作されているというウワサが流れ始めた頃、カオスの大会出場が決まる。これが何を意味するのだろうか？

ホー・ファイ

残虐な暗殺者の仮面を持つホーが、再び血の臭い漂う戦場へ帰ってきた。彼の笑顔は、人をあやめた数だけ輝きを増す。ホーをよく知る者たちは、彼の微笑みに恐怖し、近づこうとはしない。そんな彼のもとへも招待状が届いた。今大会でもホーのあの不気味な高笑いが聞こえる。対戦者の血が飾りとなって。

ガイア

前大会の真意を秘密結社に暴かれたガイアは、裏切り者の烙印とともに命を狙われることに。組織からの逃亡生活を送る彼のもとにある日招待状が届く。差出人はかつての同僚、そして宿敵でもあるウラヌス。逃げていてもらちが明かないと思ったガイアは、鎧を脱ぎ捨て死地に赴く決意を固めた。

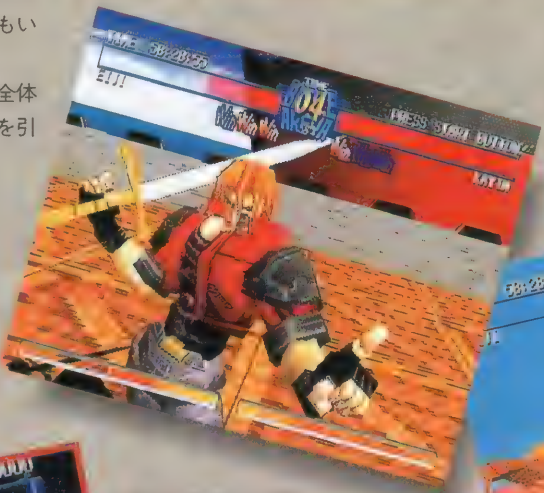
イラスト／ことぶき つかさ

現在までに公開されている5つのステージを大紹介!!

さて、登場キャラクターの次に気になるのが、やっぱりどんなステージでバトルを繰り広げるのかということだよね。いままでに公開されているのは、ここで紹介している５つのステージ。背景は３Ｄ処理で形成され、立体感のある建築物などがステージの臨場感を増している。戦いの最中ステージの背景は、カメラアングルが切り替わることで360度いろいろな角度から見ることができるから、戦いに集中するだけでなく、たまには背景の美しさをじっくり観賞してみるのもいいんじゃないかな。感動ものの美しさだぞ。

また、前作同様、キャラクターの間合いによって画面全体が拡大縮小するため、一番間合いを広げた場合はカメラを引いたロングアングルになり、背景の全体像を見ることができるぞ。特に遺跡をバックにしたステージはよく見てほしい。こんな巨大なものが、カメラアングルに合わせて動いているんだから驚きだ。

▲ステージの下からライトアップされ、キャラクターがより立体に見えるよね。きらびやかなライティングはまるでディスコのお立ち台のようだ。



▲後ろに貨物船（？）が見える、港のステージ。周囲には、積み荷のコンテナが積まれているぞ。

▼巨大な建造物が背景におかれている、大迫力のステージ。前作では見られなかったかっこいい映像だよね。

美しいステージで激しいバトルが火花散る!!

▲落ちついた感じの深緑の森に囲まれたステージ。渋いセンスの雰囲気から見て、モンドのステージなのかな？

◀後ろの中華風な建造物を見ると、ここはホー・ファイのステージ。キャラクターもさることながら、建造物の立体感はかなりのものだ。

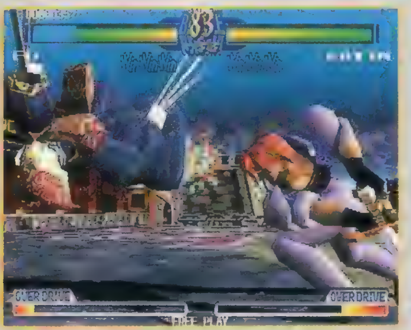
発売メーカータカラに直撃インタビュー!!

&編集とライターの熱き語らい

編集（以下…編）「おい、ページがあまっちゃたじゃないか。どうするつもりだ」
ライター（以下…ラ）「そぉッスね、タカラさんにインタビューしてお茶をにごしますか……ってわざとらしい。最初からそのつもりでいたくせに」
編「……そ、そんなことは読者様もお見とうしだい！　え〜いこうなったら（？　どうなったら？）超特急でＦＡＸで聞いてやるぅぅ！」
──ということで、「2」の気になるポイントをＦＡＸ直撃インタビューだ。

質問その1…キャラクターボイスのキャストは誰ですか？

メーカー（以下…メ）「きちんと発表します。もうしばらく待って下さい」



▲新キャラクターについては、どいつも濃いらしい。特にカオスはきてるみたいだぞ。

ラ「まぁ、前作登場したキャラは同じとしても、新キャラが気になるところッスね」
編「声優ブームだから、きっと人気どころを起用してくるんじゃないかな」

質問その2…隠しキャラは出てきますか。また、ズバリ、ボスは誰でしょうか？

メ「出ますよ、スゴイ奴が。フッフッフ、ボスもスゴイ奴です」

編「やっぱ、いますか。こいつは期待ですな」
ラ「この不気味な笑いが引っかかるッスね」

質問その3…エンディングは、どういう形になりますか？

メ「キャラ別に用意します。」

ラ「こ、これは、思わぬ収穫ッスね。まだどこにも載ってない情報ッスよ」
編「スクープだな。オレ、早くエリスのエンディングが見たい」
ラ「オイラはトレーシーが見たいッス!!」

質問その4…新システムについてコメントお願いします。

メ「一発ボタンなど初心者にもやさしい反面、数々のフィーチャーを仕込んでいますので、プレイのバリエーションが108手以上に増えます」

編「そういえば、前作と同じ側転や新しいダウン攻撃なんてのもあるんだっけ」
ラ「そぉッス。個人的にテクニカルなのが好きだから、うれしいッスね。それにしても、108手というのが気になるッス」

▶ライティング処理で、かなり凝った演出をしている。特にモンドのステージは、月光がシブくてメーカー内でもウケているようだ。

編「108といえば、人間の煩悩の数だよなぁ」
ラ「オイラ、エッチなこと考えちゃったッス」
編「バカ、それは48手…何を言わす（ボカッ）」

質問その5…アーケード版とPS版の違いはありますか？

メ「基本的にありません」

質問その6…サターン版にはムービーが入るようですが、PS版はどうなりますか？

メ「楽しみにしてて下さい。新たな手法で挑みます!!」

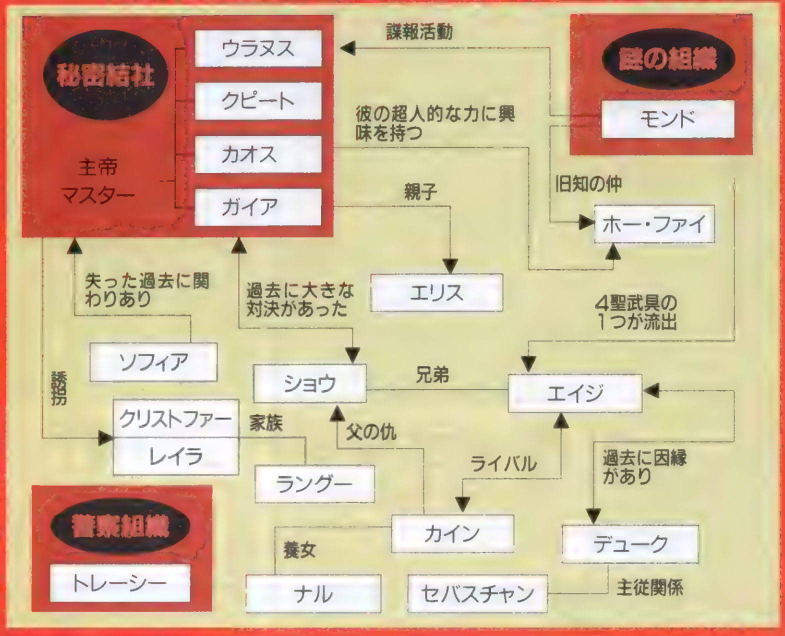
編「う〜ん、基本的にというところが気になるな。これは、何かありそうだぞ」
ラ「オマケ要素でも入るんッスかね。オイラはそれより、ムービーが気になるんッスけど」
編「ムービーにもいろいろあるからなぁ。アニメにポリゴン、実写なんてのもありか」
ラ「実写ッスか。コスプレなんてのも楽しいッスね。特にエリスとソフィアなんか…」

質問その7…人気キャラのエリスとソフィアについて、狙ったポイントを教えて下さい。

メ「エリスは新しいコスチューム、ソフィアは新しい"あとずさり"です。コレ、きますよ」

ラ「おおおお〜っ、気になる、気になるッス！ソフィアのあとずさりってどんなんッスかね」
編「ソフィアといえば、大きなバスト。肩を振りながらバストを腕で寄せてユラユラ…ってのはどうだ」
ラ「い〜ッス!!　こりゃ鼻血もん確実ッスね。早く見て〜。想像するだけで、オ…オレもう…」
編「こう見てみると、やはり『2』はかなり期待できそうだな」
ラ「そうそう、アーケードで出たら真っ先にやりに行かなきゃ。早くＰＳ版も遊びたいッス」
編「仕事忘れるなよ。な？　頼む」
──というワケで、回答の内容はこんな感じでした。お忙しいタカラさんから貴重なコメントをいただいちゃいまして、本当にうれしぃ！なのでした。首を長くして待っている読者様の、期待がますますふくらんだんじゃないかな。

『闘神伝2』キャラクター相関図



サターン版の画面写真を入手!!

ギャラクシーファイト

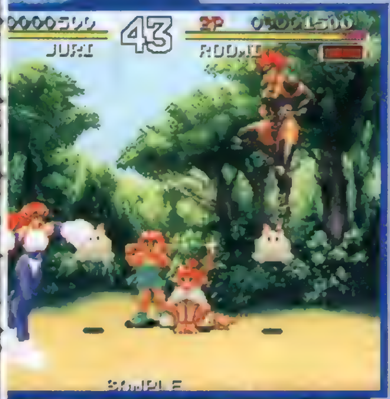
ユニバーサルウォリアーズ

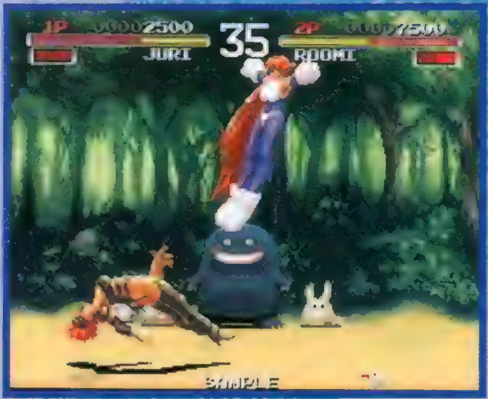
今年の初めにNEO・GEO版が発売され、早くも家庭用ゲーム機への移植が決定している人気格闘ACT『ギャラクシーファイト』。今回は先行発売が予定されているサターン版の画面写真を大量入手したので、これをもとにPS版の移植度を予想してみよう。

ギャラクシーファイト
~ユニバーサル・ウォリアーズ~

●ジャンル/格闘ACT●メーカー/サンソフト
●発売日/未定●価格/未定
●対応周辺機器/未定●多人数プレイ/可(2人)

 ©1995 SUN SOFT ※画面はサターン版のものです。





果してPS版の移植度は？

期待していーのだぁ

この見開きページに掲載している画面写真は、すべてサターン版の開発中のもの。ゲーセン（ＮＥＯ・ＧＥＯ版）でプレイした人なら一目見てもわかるように、オリジナルとそん色のないデキだ。これが次世代機のパワーなのかと、あらためて実感する。見た目もさることながら動きもスムーズで、むしろＢＧＭがＣＤのデジタル音で収録されている分、オリジナルよりもファンにはうれしい内容に仕上がっているぞ。

そこで気になるのが、ＰＳ版の移植度。サターン版の完成度から予想すると、ゲームシステムやキャラクターのアクションパターンはもちろん、必殺技などがカットされる心配はなさそう。大作がそろい踏みのこの冬、期待の移植作品になりそうだ。

また、ボスキャラのボーナスくんとヤコブ、フェルデンと隠しキャラのローウェがマイキャラとして使えることが決定しているぞ。これは見逃せないポイントだね。

キャラ別 使える技を総チェック

ここでは、このゲームで使用できる8人のファイターたちの使える技をセレクトして紹介するぞ。COM戦をメインに、対戦でも有効な技だから覚えておいて損なし。キャラクターの個性に合わせた様々な技の数々を見ているだけでも、楽しい気分になっちゃうのがこのゲームの魅力でもあるのだ。PS版はもうちょっと先だけど、首をなが〜くして期待して待ってようね。

ROOMI ルーミ

大きなグローブをつけている、かわいいルーミの得意技は、やっぱりパンチ攻撃。また、立ちキックもリーチが長く、ダッシュから出すと効果的。

▲ラピッドブローは3連打入ると大ダメージ！

◀しゃがみ強攻撃は2段攻撃になっているのだ。

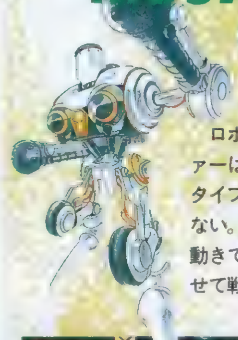
JURI ジュリ

スラッと長いお美脚が魅力的なジュリ。彼女の必殺技はキック系で、どれも強力なんだ。特にガードキャンセルからの必殺技が有効だからマスターしよう。

▲コマンドが複雑なギャラクティカサイクロン。乱舞系の必殺技で、威力があり強力な技だ。

◀対空技に使えるサマーソルトキック。COM戦ではガードキャンセル技として重宝するぞ。

MUSAFAR ムサファー



ロボットのムサファーは、攻めて押すタイプのキャラではない。トリッキーな動きで、敵を困惑させて戦うのだ。

◀ダッシュからパンチを繰り出す、ムサファーパンチ。奇襲に使おう。

▶対空技に使えるムサファーキック。タメ技なのが残念なところ。

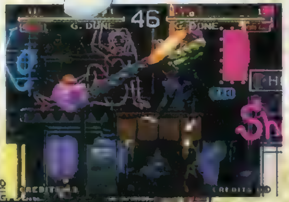
▼ギュンターの必殺技は攻撃力が高いから、スキをついて狙っていこう。

GUNTER ギュンター

ギュンターは、見た目通りのパワフルファイター。一発の攻撃力が高いから、必殺技で押すのだ。

G・DONE ゴールデンドーン

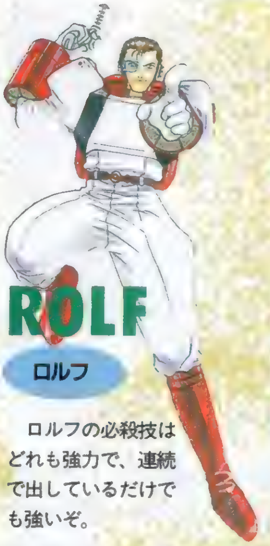
ドーンは豊富な投げ技を持っているが、間合いが狭くてあまり使えない。リーチの長いジャンプキックを利用して戦おう。



▶ドーンのジャンプ中攻撃は斜め前方に伸びるキックなのだ。

◀ダッシュから突進するヘッドバット。

※画面はNEO･GEO版のものです。



ROLF

ロルフ

ロルフの必殺技はどれも強力で、連続で出しているだけでも強いぞ。

◀空中で回し蹴りを連続で繰り出す、ラピッドクラッシュ。

◀攻撃力が高く、リーチも長いストライキングナパーム。

KAZUMA

カズマ

◀ダッシュからの〝嵐 颶風剣〟は、根元から2発ヒットすると敵が気絶する。

▲敵の周囲をグルグル回転し、頭上から蹴りをぶち込む〝疾風回身 裂斬殺〟。間合いが狭い。

カズマはロルフと同じタイプのキャラで、必殺技でガンガン押して戦いを有利に進めていくのだ。

ALVAN

アルバン

アルバンは小柄ながら必殺技に恵まれている。空中飛び道具はあるし、ガードキャンセルも出しやすい。

▲ボタン3つ同時押しで出せる、アルスラッガー。ガードキャンセルから出すと効果的で、気絶させることもできるぞ。

◀攻撃力がアップするスーパーアルバン。変身技だ。

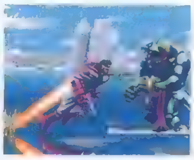
『ギャラクシーファイト』基礎知識

このゲームは弱、中、強の3つの攻撃ボタンと、挑発ボタンの合計4つのボタンを使用する。画面はキャラの間合いにより拡大縮小し、バトルフィールドが左右へ無限にスクロールする特徴を持っている。戦いの展開がスピーディーで、エキサイティング！

▲使用できるキャラは8人で、1Pと2Pカラーが固定設定になっている。

●ダッシュ

方向キーを一方の横方向へ2回素早く入力することで、ダッシュとバックステップをすることができるんだ。

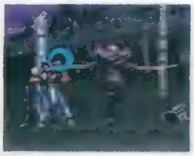


▲ダッシュ中は無敵なので、利用価値が高いぞ。

▼間合いを詰めるのにダッシュは欠かせない。

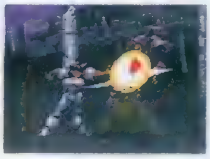
●ガードキャンセル

敵の攻撃をガード後、タイミング良く必殺技のコマンドを入力することで、敵の攻撃の戻りに反撃できるぞ。



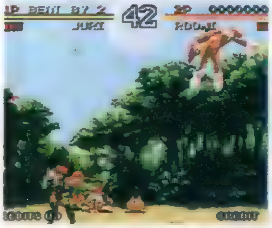
▲敵のモーションの戻りに反撃できるのだ。

▼ガード体勢に入ったらすぐにコマンドを入力。



●フッ飛び

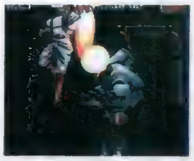
特定の攻撃をヒットさせた場合、敵を遠くへフッ飛ばすことができる。その後、マイキャラは敵を追って自動的にダッシュで近づくぞ。



◀フッ飛びには、斜め上と横方向の2種類ある。

●ダッシュ攻撃

ダッシュ中に攻撃する（必殺技でも可）ことで、ダッシュ攻撃ができる。ふつうに当てるよりも攻撃力が高い。



▲通常技で、敵の攻撃の出鼻をくじくのだ。

▼ダッシュからの必殺技は大ダメージ！

●セリフセレクト

2P対戦の乱入側のセリフと、勝者側の勝ちセリフをボタンによりセレクトすることができる。セリフは弱気、ノーマル、強気の3タイプ。

◀▲ボタンでメッセージが変わるなんて、おもしろい演出だよね。強気のルーミちゃんは強いぞぉ〜。

システム11第3弾!!

ナムコが贈
その全貌が

『鉄拳』、『鉄拳2』に続くシステム11上で動く業務用タイトルの第3弾『ソウルエッジ』が衝撃的に発表された！　今回は公開された8人のキャラを中心に注目のシステム、それにゲームの大まかな特徴など、現時点での最新情報をバンバン紹介しちゃうぞ。そして気になるPSへの移植についての情報もばっちり調べてきたぞ。

AMショーで初お披露目!!

今回紹介する『ソウルエッジ』が初めて公開されたのは、９月の13〜15日まで幕張メッセで開催されたAMショー。デモ用のビデオだけの出展だったが、多くの人がナムコブースにあった画面の前で足を止め、このハイクオリティ（おそらく『鉄拳』シリーズと同じく秒間60フレーム）の画像と登場キャラの豪快なアクションに見入っていたのだ。システム11を使った第３弾の格闘ＡＣＴということで、ＰＳへの移植もかなり高いレベルで期待できそう。

こいつはまたひとつ目が離せないタイトルの登場だね。

▶ナムコブースの前。ほとんどの人が足を止めてデモビデオを見ていた。また、実際会場に行った人はここで流れていたBGMもチェックしたかな？　そのオーケストラ調の曲がゲームでも使われるらしいぞ。

SOUL EDGE

ソウルエッジ

©㈱ナムコ

るこの秋最大の話題作! ついに明かされる…!!

キャラは全員武器を装備 豪快な技はまさに圧巻!!

このゲームの大きな特徴は、登場するすべてのキャラがそれぞれ違った武器を持っていること。これにより、必殺技なども左に紹介したような画面いっぱいに展開する超ド迫力のものが多いぞ。それに攻撃方法は武器によるものだけじゃなさそう。飛び道具や打撃系の攻撃、さらに投げ技など、かなり多彩なようだ。一体どんな戦いになるのかな？

SOUL EDGE
ソウルエッジ(アーケード版)

●ジャンル／格闘ACT●メーカー／ナムコ
●多人数プレイ／可(2人)

超個性的な8人の剣士を

[御剣平四郎]

年齢：22歳
国籍：日本
武器：日本刀
流派：飛天御剣流

純和風の男性キャラ。いかにも主人公っぽくて熱血漢って感じだ。日本刀を使った巧みな攻撃で、どんな相手でも一刀両断！

▶炎に包まれたような剣で敵を切り裂く！ ここのステージには矢倉らしきものがあり、鎌倉時代の武家屋敷っぽいつくりなのだ。より立体的に表現された背景にも注目。

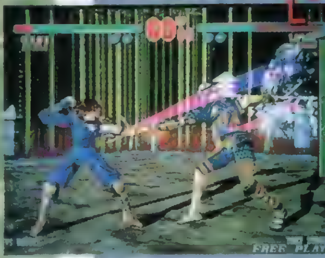
[ロック]

アメリカの奥地で大自然と共に暮らしていたというような雰囲気のキャラ。一撃必殺のパワータイプで、巨大なオノを使っての攻撃は強力！

年齢：37歳
国籍：アメリカ
武器：インディスホーク
流派：ラディノババッツ

▶巨大なオノを振りかざし、相手に襲いかかるロック。見てもらえばわかるとおり、ここのステージは草原のようで、なんと足もとには草が茂っている。ダウンしたら隠れるのか？

[ヴォルド]



▲ヴォルドは1P、2P側とも超強烈なコスチュームだ。

年齢：43歳
国籍：イタリア
武器：カタール
流派：我流

足の先から頭のてっぺんまでキョーレツ！ 怪しげなコスチューム、持っている武器など細かい部分まで超個性的なのだ。

[成 美那]

▼美那の武器はリーチが長く、遠い間合いから攻撃できる。戦いもかなり有利に展開しそうだぞ。

年齢：16歳
国籍：韓国
武器：斬馬刀
流派：成家式大刀術

韓国の民族衣装っぽい服をまとい、リーチの長い斬馬刀を武器に戦う16歳の少女。魅力的かつ有利に戦えそうという理由で人気キャラになりそうだ。

システムチェック！ つば競り合いで相手の武器をはじきとばす!?

戦っている最中に剣と剣がぶつかり合うとつば競り合いになる。必殺技の中には、つば競り合いの状態からじゃないと繰り出せない大技もあるらしいぞ。また、競り勝つと相手の武器をはじきとばすこともできるようだ。いずれにせよ、勝負に大きく影響しそうなので覚えておこう。

◀剣と剣が接触！ つば競り合いの始まりだ

▶力と力のぶつかりあい。この時ボタンなどを連打するのだろうか？

▶相手の武器をはじきとばした！ 有利になったら情けは無用。一気に攻めて勝負をかけろ

大紹介！

現段階で発表されているキャラは８人。でも、最終的には通常キャラが10人、中ボスを入れるとその倍以上のキャラが登場するらしい！これに関しても情報が入りしだい紹介するぞ。

［李龍］

ヌンチャクの先に刀が付いた特殊な武器を持つ。連続攻撃がかなり強そうだ。

年齢：24歳
国籍：中国
武器：刀付きヌンチャク
流派：無双龍破

［タキ］

年齢：22歳
国籍：日本
武器：日本刀
流派：夢想技刀龍

日本刀と体術を駆使して戦う"くノ一"。とくに素早い身のこなしから繰り出される体術は多彩なのだ。

▼武器だけじゃなくわざを駆使して戦うタキ

［ジークフリード・シュタウフェン］

ドイツの騎士。重そうな両刃の剣を巧みに操り、豪快な必殺技を繰り出す。攻守にバランスもよさそう。

年齢：16歳
国籍：ドイツ
武器：ツヴァイハンター
流派：我流

［ソフィーティア・アレクサンドル］

◀剣を下から上へ振り上げる必殺技。スカートがフワッと上がるのがイカス！

年齢：18歳
国籍：ギリシャ
武器：ショートソード＆スモールシールド
流派：聖アテネ流

唯一盾を持っているキャラ。これが戦いにも影響する!? ワルキューレに似ているというウワサも…。

システムチェック！ 相手の側面に回り込んで攻撃！

相手の攻撃を瞬間的にかわし、画面の奥や手前に移動することが可能。さらにそこから攻撃へ移ることもできるのだ。かなりのテクニックが要求されそうな操作だけど確実にこなせれば、一発逆転も十分可能。負けそうになっても最後まであきらめるな！

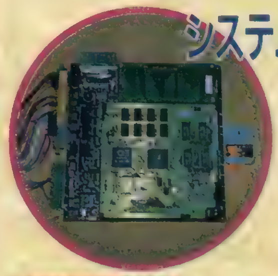
▲回り込むのは相手の攻撃を見てからじゃ間に合わないかも。ある程度、先に行動を予想しなくちゃダメみたいだ。

▲見事成功！　相手の攻撃をかわし、側面に回り込んだ。ここから反撃にうつれ。

システム11なら PSへの移植もバッチリ!?

冒頭でも紹介したけど、この『ソウルエッジ』はシステム11という基板で動いている。知ってる人もいると思うが業務用の『鉄拳』と『鉄拳２』もこの基板で動いているゲームなのだ。すでにこの２タイトルはＰＳに移植された、あるいは移植が決定しているゲームなので、当然今回の『ソウルエッジ』も移植が期待できるだろう。だがナムコからの回答ではまだ白紙状態とのこと。ただ、可能性は高いとのことなので、続報に期待しよう。

システム11基板



◀基板というと大きいモノというイメージがあるが、システム11はすごくコンパクトなのだ。

鉄拳

▶システム11の第１弾として登場。ＰＳ版はすでに発売されている。

鉄拳２

▶第２弾の作品。ＰＳ版は来年の３月に発売が予定されている。

そして…

システム11を使用したゲームがＰＳに移植されたという実例があるだけに、『ソウルエッジ』も当然と考えられるが、その真相はまだ不明なのだ。

この秋話題の
格闘ゲームが
早くもCDドラマで登場!!
最終格闘兵器
発動!!
時は西暦2017年。東京湾に浮かぶ人工島の中心に建つ、超マンモス高校『国立ベルナール学園』。新しい校長が赴任してきてから、なぜか人工島に多発する凶悪犯罪…。そして学園に一人の生徒が闘気を結晶化させる石「カイザーストーン」を手にやってきた。
バーニング・ヒーロー"ゴウカイザー"として、巨大な悪に立ち向かうために…!!
超人気アニメーター・大張正己が描いた魅力溢れるキャラクター達が繰り広げる激闘の数々。
そして、その知られざる過去……。
迫力の『ゴウカイザー』ワールドをリアルに再現。
各キャラクターの声を実際にゲーム中で担当した超人気声優たちがそっくりそのまま総登場!
■キャスト■ ゴウカイザー…檜山修之 ヘルスティンガー…緑川光 紫紅京介…置鮎龍太郎
シャイア…冬馬由美 かりん…桜井智 ブライダー…大張正己 ほか
電撃CD文庫SP
超人学園
ゴウカイザー™
10月25日発売
定価3,800円
大張正己監督のプロモーションアニメを収録した
CD-V(ビデオ)がついた超豪華版ガイドブック
電撃CDV and BOOK①
超人学園ゴウカイザー
オフィシャルガイドブック
絶賛発売中 定価1,980円
※CDVはマルチプレイヤーでご覧になれます。
速報!!
大張正己
ハイブリッドサイン会&トークショー
開催決定!!
3日、5日は整理券をお持ちの方に限らせていただきます。
主催：㈱ブロッコリー／㈱メディアワークス
NOW ON SALE
CD「超人学園ゴウカイザー ハイブリッドヴォーカルコレクション」 ¥2,500(税込)
コミック「超人学園ゴウカイザー ハイブリッドコミックマトリックス」 ¥950(税込)
原作：株式会社テクノスジャパン
C 1995 TECHNOS JAPAN CORP.
イラスト／大張正己(STUDIO G-1)
セルワーク／中山久美子(A.I.C)
あらゆるジャンルの大作がドラマCDで甦る! 電撃CD文庫EX&SP 絶賛発売中!
「ダークストーカーズ」の闇に包まれていた全貌が今、明らかに!!
ヴァンパイア~ザ ナイト ウォーリアーズ~
C.CAPCOM 1994 ALLRIGHTS RESERVED.
電撃CD文庫EX
エメラルドドラゴン
SFCゲームミュージックアルバム
「電撃大王」で連載中の人気コミックスがドラマになった!
電撃CD文庫EX
ガンドライバー
電撃CD文庫SP
オリジナル・イメージサウンドトラック
メビウスクラインII~胎動
※価格はすべて税込みです
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合せ▶03・3294・1130(主婦の友社営業部)
内容に関するご質問▶03・5281・5207(メディアワークス書籍編集部)

格闘無敵

我、格闘界に敵、無し!

- ●鉄拳2(アーケード)
- ●ヴァンパイア
- ●豪血寺2
- ●負けるな!魔剣道2

電撃バトルマスター宣言

©CAPCOM CO.

鉄拳2

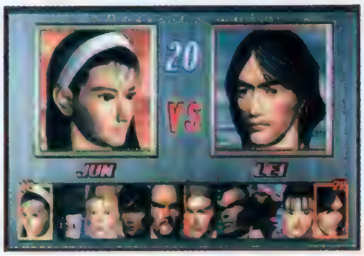
ゲーセンで、すさまじいまでの盛り上がりぶりを見せる最新ポリゴン格闘ゲーム『鉄拳2』。PS版の発売はまだ先だけど、今のうちからしっかりと鍛えておこう！

鉄拳2

●ジャンル／対戦格闘ACT●メーカー／ナムコ
●発売日／PS版：96年3月予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可(2人)

『鉄拳』よりも進化した基本システムを覚えておこう！

前作から変わったのは、登場キャラ数やキャラグラフィック、ステージ、ラスボス、BGMといった表面的な部分だけではない。もちろん、それらもかなりパワーアップしているが、より深みの増したゲームシステムにこそ注目してもらいたいのだ。いくら『鉄拳』を相当やり込んだ人であっても、しっかりと『鉄拳2』の基本部分を理解していないと、このゲームで勝つことは難しいぞ！



▶プレイヤーの選べるキャラが10人になった『2』。[illegible]は、もっと多くのキャラを使えるんだけど……それについては後日。ゲーム性もかなりパワーアップしているぞ！

PART 1 より多彩になった起き上がり方を把握しよう！

▲[illegible]

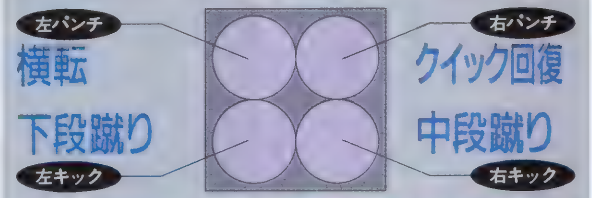
▲前後転中に特殊な操作をすることで、ブラインドクロスチョップなどを出すこともできる

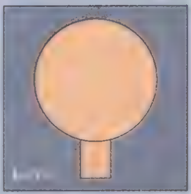
新システムの中でも、真っ先に理解しておきたいのが起き上がり方法。右の図のように各ボタンの役割が固定されたので、すぐに覚えられるだろう。

これらは一部を除いて併用することができるぞ。例えば「レバーを左に入れたまま右パンチと左キックを連打」すれば、「通常よりも早く回復し、その後すぐに後転起き上がり下段キックを出す」ことになるわけ。

特殊な起き上がり方としてクロスチョップがある。前作のコマンドから「前（後）転中に➡➡右パンチ＋左パンチ」というコマンドに変更されたため、自在に出すにはある程度の練習が必要だろう。ただし、残念なことにジャック2とレイはクロスチョップを持っていないのだ。

同じようにスプリングキック系の技も「前（後）転中に⬅⬅右キック＋左キック」というコマンドに変わった。これまたレイは使えないので、彼を使う人は注意しよう。





▶[illegible]

 ©(株)ナムコ この記事はアーケードの「鉄拳2」を攻略したものです。

PART 2 特定の投げ技を無効化できるように!

投げ技の中には、技をかけられた瞬間に特定のボタンを押すことで投げ抜け（投げられる直前に相手の手を振りほどいて逃げ出す）できるものがある。左パンチ＋左キックや右パンチ＋右キックで出せる投げ技なら、同じコマンドを入れることで投げ抜けできるのだ（タイミングはややシビア）。ただし、左パンチ＋左キックで投げられた時に右パンチ＋右キックを押しても投げ抜けすることはできない。つまり、いくらタイミングが合っていても、相手と同じコマンドを入力していないと効果がないのだ。

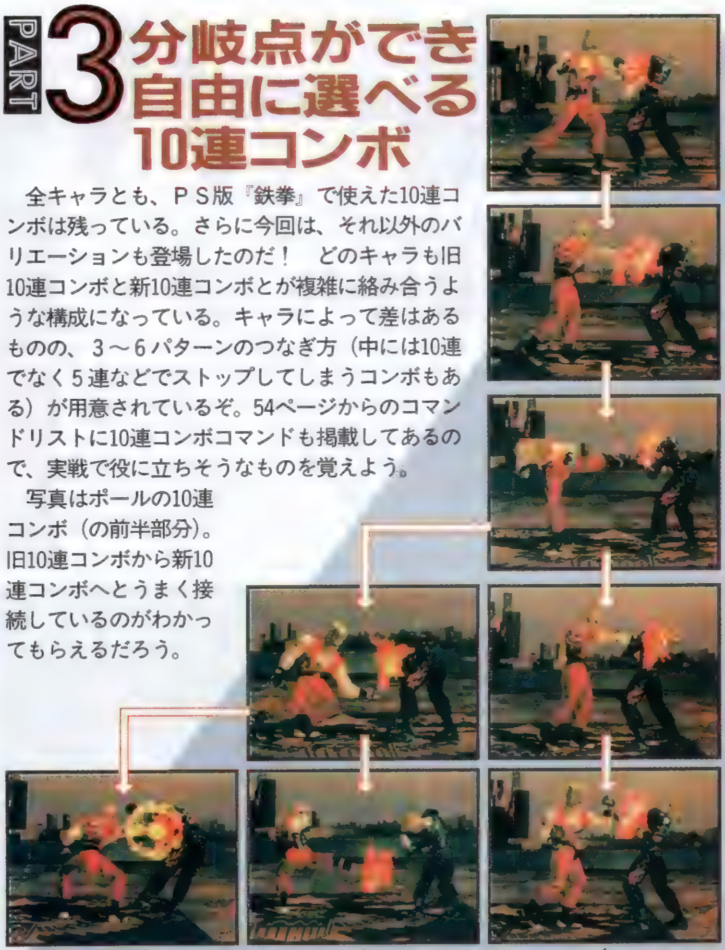
コマンドで出せる投げ技の中にも、投げ抜け可能なものがあるぞ。

◀[illegible]ルも投げ抜けすることができる

PART 3 分岐点ができ自由に選べる10連コンボ

全キャラとも、ＰＳ版『鉄拳』で使えた10連コンボは残っている。さらに今回は、それ以外のバリエーションも登場したのだ！　どのキャラも旧10連コンボと新10連コンボとが複雑に絡み合うような構成になっている。キャラによって差はあるものの、３～６パターンのつなぎ方（中には10連でなく５連などでストップしてしまうコンボもある）が用意されているぞ。54ページからのコマンドリストに10連コンボコマンドも掲載してあるので、実戦で役に立ちそうなものを覚えよう。

写真はポールの10連コンボ（の前半部分）。旧10連コンボから新10連コンボへとうまく接続しているのがわかってもらえるだろう。



それどころか逆にダメージを与えるものも…

特定の技を投げ抜けすると、自動的に逆襲するものもある。キングのフィギアフォーレッグロック、スタンディングアキレスホールドからの関節技、それにニーナの掌握からの関節技がそう。コマンドは状況ごとに決まっているが、入力するタイミングには多少の余裕があるので、覚えておいてソンはないぞ。

例えば、ニーナの掌握を決められたならば、立逆脇固から抜け出すために左パンチ＋左キックを同時に連打しよう。首刈十字固などを出されると抜けられないが、立逆脇固は使用頻度が高いので、うまく投げ抜けして逆襲できることも多いのだ。

▼[illegible]

▶[illegible]

その他 オートガード、背後投げ、軸ずらし技などの存在も！

オートガードとはレバーを入れなくても自動的にガードしてくれるシステム。レバーから手を離していても、自動的に立ちガードをしてくれるのだ（同様に、レバーを真下にいれていればしゃがみガードしてくれるぞ）。もっとも、プレイ中は必要以上にオートガードを意識する必要はないだろう。

今回から背後投げが全キャラに用意された点も見逃せない。前作ではミシェールとワンが背後投げを持っていたが、これらは背面取り直後にしか出せなかったため、実用的とはいえなかった。今回は横転起きや軸ずらし技の関係で、相手の背後を取る機会が増えた。それだけに、チャンスと見たら積極的に投げにいこう。

▶[illegible]

▶[illegible]

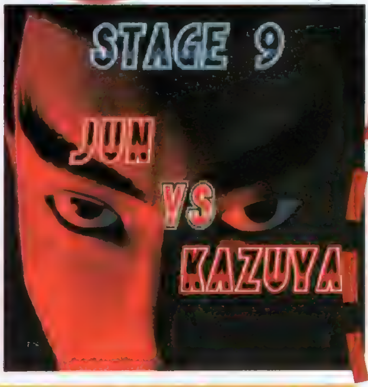
三島一八

『鉄拳 真の はこの

前作の主人公がボスとして登場するぞ！

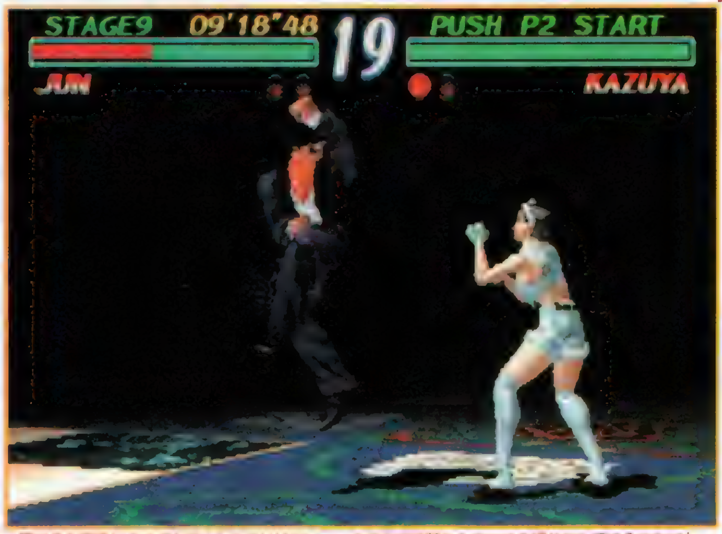
キャラごとに設定されている中ボスを倒すと、前大会の覇者である一八がその姿を現わす。正装に身を包んだ彼は、一見すると前作の頃から変わっていないように見える。だが、1度でも闘えば、彼が修行を続けていたことを身をもって知ることになるだろう。

今回新たに会得した技に、相手をうずくまらせることのできる右フックや、雷神拳から中段蹴りや足払いにつなげるコンビネーションがある。前から使っていた技も、出すタイミングが非常にうまいため、苦戦を強いられることだろう。



▼このフックをくらうと一定時間身動きが取れなくなる。確実に追い打ちが来るぞ！

▼ポールばりのアルティメットタックルも使ってくる。パンチ攻撃（闇雲？）が怖い



▲雷神拳を空振りさせても安心してはいけない。一八はその体勢からキックを繰り出してくるからだ！

▼雷神拳をパワーアップさせたガード不能技も……!?

3キャラの華麗なる返し技を見よ！

『2』から新しく導入されたシステムに、返し技がある。これは準、ニーナ、ポールの3人だけが使える技で、相手の上＆中段攻撃を受け止め、そのまま逆に攻撃してしまうという美しい技なのだ。ここでは、彼らがどんな技を、どういうふうに返しているのかを連続写真で紹介することにしよう。

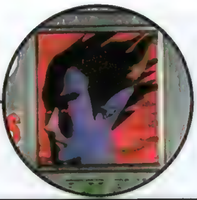
▼このポーズの時に相手の攻撃を受けよう。タイミングはかなりシビアだぞ。

意外な技も返せるので、COM戦などで色々と試してみよう。なお、返し技で相手の投げ技を抜けることはできないので注意。

平八の雷神拳 / ジャック2のブラボーナックル

風間 / ニー / ポー

『2』のボス2人だ



デビルカズヤ

異形のこの人物こそが今回のラスボスなのだ！

一八を倒してもホッとしてはいけない。まだ倒すべき相手が残っているからだ。そう、部屋の中に小さくうずくまっている紫色の"物"との対決が控えているのだ！　それはおもむろに起き上がると、プレイヤーと闘うためにその全身像を現わす。翼を持つ全身紫色の異形の存在……彼こそが『2』のラスボス、デビルカズヤなのだ!!

彼は特殊なガード不能技を持っている。地上で上段にビームを発射するものと、上空から斜め下方向にビームを発射するものの2種類だ。救いは、出す前のモーションが大きいこと。うまく避けられるだろうか？

▲空から地上に向かってビーム（ガード不能技）を発射するデビルカズヤ。早めに足元に走り込みたい。

◀もちろん、雷神拳を使うことができる。まともにくらうな！

▼地上でもビームを発射してくる。ただし上段攻撃なので、しゃがめば当たらないぞ。

▼彼が持っている背後投げは仁王砕き。平八の使う投げとそっくりなのだ。

	ニーナのニールキック	準の流雲墜	吉光の絶鳴剣

闘準

ーナ

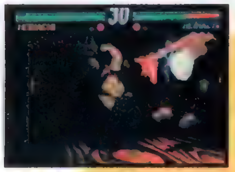
ール

三島平八

前作ではボスだったが、今回は１人の挑戦者として大会に出場する。必殺の鬼神拳を携え、打倒一八に燃える。一八を倒す日は来るか!?

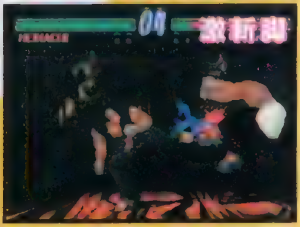
『2』の主人公(!?)として一八に挑む平八！

ガード不能技や背後投げなどを新たに習得したものの、基本的にはＰＳ版『鉄拳』の平八と変わらない。メインとなる攻撃はやはり風神拳になるだろう。ＰＳ版と同じように空中コンボ（相手を空中に浮かせてから強力な技を叩き込む連続攻撃）も狙える。



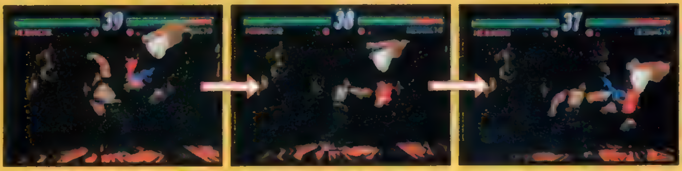
コマンドに注意

これらはすべて➡☆⬇⬊というコマンド操作から出せる技だ。あわてて☆（レバーニュートラル）の入力を飛ばしてしまうと出せないので、十分に気をつけよう。



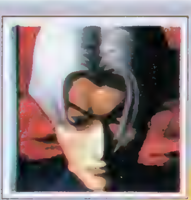
平八名物、空中コンボだ!!

今回紹介するのは鬼神拳からの連続技。ほかにも無双連拳（ダブルアッパー）や風神拳でも浮かせられるので、いろいろと試してみよう。無双連拳→⬊左パンチ→無双連拳なんていうのも可能だ。



三島平八の中ボスは……？

李超狼



前作で一八に敗北し、スランプに陥っていたリー。だが、山ごもり中に出会った謎の老人の手ほどきを受け、見事復活に成功した。その老人の命と引き換えにして！『鉄拳』で一八の中ボスとして登場したリーが、平八の中ボスとして登場するようになった。基本的にはPS版と同じ。連続パンチのリーナックルコンボやレフトジャブラッシュ、無限に繰り出すことができるインフィニティーキックコンボといった技を使ってくる。インフィニティーが来たらバックダッシュして逃げたり、出の早い技で早いうちに潰すようにしよう。そうしないとどんどん体力を削られてしまうからだ。

ポール・フェニックス

この2年の間に"何でもあり"用のトレーニングを積んだポール。ガード不能技や返し技までも覚え、より魅力的なキャラになったのだ。

ポールといえば、やっぱり崩拳！

双飛天脚や三宝龍、疾風と突進系の技を数多く持つポールだが、そんな中でも頼りになるのが崩拳。近づこうとしてきた相手に中間距離からいきなり出したり、バックステップして相手の攻撃をかわしておいて出したりと、使える状況は多い。新技の中では闇雲締めと返し技をうまく使えるようになっておきたい。どちらもカッコイイぞ！

▶読みが当たり、崩拳がきれいに入った！ポールを使っていてよかったと思う瞬間だ

瓦割りからの攻撃を使いわけよう

◀前作でもおなじみの瓦割り崩拳。中段・中段となるため、相手がずっと立ちガードしていると決まらない

▶新しく使えるようになった瓦割り落葉。この部分が下段になっている

▼瓦割り落葉の最後は再び中段攻撃。下段のしゃがみキックが当たっていれば、空中で追い打ちする形になる

瓦割りからは2種類の攻撃につなげることができる。中段と下段に分かれているので、うまく使い分けたい。瓦割り崩拳を意識させておいて瓦割り落葉を出したり、瓦割り落葉を連発した後で瓦割り崩拳を出してみたりと、相手の裏をかくようにするのだ。時には瓦割りだけで止め、アルティメットタックルにつなぐのも効果があるぞ！

このほかにも、葉桜崩拳（中段→中段）と葉桜鉄騎（中段→下段）も同じように使える。相手のガード方向を惑わせ、戦いを優位に進めていこう。

入力がちょっとむずかしい 闇雲締めはこうやって出そう！

正式なコマンドとは微妙に異なるが、下のように操作してみよう。ポイントとなるのはレバーの位置（前半は⇩、後半はニュートラル）と、後半のボタン入力方法だ。なお、アルティメットタックル中だけでなく、ダッシュタックル中にコマンドを入れても闇雲締めを出すことができるぞ（もちろん闇雲も）。

タックル中　⇩ ●○○○ ●○○○ ●○○○　☆ ○○○● ●○○○ ○○○●

◀この間レバー入れっぱなし　▲ここをすばやく2回入れる

ポールの中ボスは……？ 熊（クマ）

前作でポールに破れたことで、世界にはまだ強いヤツがいることを身をもって知った熊。彼は平八とともに山にこもり、平八流熊真拳の更なる修行に励んだ。そして今、ポールに復讐するため大会に参加したのである。

ポールの中ボスは前作同様、平八のペットである熊。前作よりもスマートになったため、動きも軽やかに感じられる。とはいえ、丸太のような腕を空気を切り裂くほどの迫力で振り回してくるため、油断は禁物だ。破壊力はむしろ増しているかもしれない。ジャックの攻撃に似たものが多いが、ベアハッグやかみつき攻撃など、熊ならではの技もいくつか持っている。

マーシャル ロウ

前作では4種類しかなかったサマーソルトだが、この2年間で一気にパワーアップ。なんと4倍近くまで増やしてしまったのだ！

サマーソルト強し

左連拳や三連ハイキックといったボタン連打技は健在。でも、サマーソルト系の技が一気に増えたことだし、これらを狙っていきたい。種類が増えたことによるミス（出すつもりがなかったのにサマーソルトになってしまった等）がこわいので、コマンドは正確に覚えておこう。

▲ドラゴンテイル。モーションがやや大きいため、相手に読まれてしまうと……

▲ドラゴンフォール。折檻パンチ後、左パンチ→右パンチ（押しっぱなし）……

サマーソルトキック系技の全リスト

すぐには出せない特殊なもの（連続技の最後に出すドラゴンブレスと10連コンボ内のサマーソルト）を除いても、ロウはこんなにも多くのサマーソルトを持っている。状況によってうまく使いわけよう。

なおシットストレートレフトサマーは、立ち状態からも、しゃがみ状態からも出せるという一風変わった攻撃なのだ。

立ち	ドラゴンサマー	4 ↑ 3
	ハイキックライトサマー	3 4
	シットストレートレフトサマー	↓ 2 3
	クイックサマーソルトキック	3+4
	ダブルサマーソルトキック	3+4 3
立ち上がり途中	フロントキックレフトサマー	4 3
	サイドキックライトサマー	3 4
ジャンプ	ジャンプサイドキックライトサマー	3 4
しゃがみ途中	ドラゴンローレフトサマー	4 3
しゃがみ	サマーソルトキック(大)	⇧ 4
	サマーソルトキック(小)	↑ 4
	サマーソルトドロップ	↑ 3+4
	シットスピンキックサマー	3 4
	ローキックレフトサマー	4 3
	シットストレートレフトサマー	2 3

▼シットストレートレフトサマー

サマーソルト後には…

せっかく相手を空中に浮かせたのだから、うまく追い打ちしたいところ。単発の攻撃でもいいが、できれば威力のある技を当ててみたい。そういった点でおススメなのがスピンキックコンボ。1〜2発目を当てることで、32ダメージ（投げ技以上）を与えることができるのだ。

▲サマーソルト後すぐに出せば、浮いた相手にスピンキックコンボが当たる。

▲続けて2発目も。ただし、3発目は出しても空振りしてしまうのだ。残念。

ロウの中ボスは……？

白頭山（ペク・トー・サン）

誤って父親を殺してしまった過去を持つ、テコンドーの達人。そのことを知った者から脅迫され、ロウの道場を襲撃したこともあった（その時、ロウは不在だったのだが）。今大会への参加は、その時果たせなかったロウとの決着をつけるためといわれている。

華麗な足技を誇るテコンドーの使い手だけに、様々な角度からキック攻撃を繰り出してくる。それも単発ではなく、連続して上下段に蹴りわけてくるため、気を抜くとボコボコに蹴られてしまうことだろう。もちろん、彼はパンチ攻撃や投げ技も持っているため、足ばかりを気にしているとひどい目に遭うぞ。

ジャック2

前作からバージョンアップが進み、より精悍な姿へと変身、パワーアップを果たした。今回の大会へは名前をジャック2と改めて挑む。

打撃技がより充実したパワーファイター!

相手のスキを見つけたら一気に強力な打撃技を決める、というのが基本戦法。中、下段ともに技は充実しているので、一瞬で相手の体力をゴッソリと奪うことも夢じゃないぞ。メガトンスィープやしゃがみ左パンチ（メガトンストライクの1発目）はダウン攻撃として使えるため、相手をダウンさせた後も攻撃を続けられるのだ。

▶前作ではイロモノ技として語られたマシンガンナックルだが、『2』では実用性で話題に。出るのが速いのだ

中段攻撃

下段攻撃

浮かせて追い打ち

バイオレンスアッパーはしゃがんでいる状態から出す技。いきなり出すよりも、あらかじめしゃがみ右パンチなどで牽制しておくといいだろう。相手はしゃがみガードを余儀なくされてしまうからだ。

▲バイオレンスアッパーで相手を浮かせる。しゃがむ必要があるので相手にはバレないように。

▲空中にいる相手にダブルハンマーで追い打ちをかける。これはその1発目だ。

▲ダブルハンマーの2発目。バイオレンスアッパーが入ったらボタンを連打しておこう。

投げて追い打ち

投げたらスイングL（R）ナックルで追い打ちをかけてもいい（2発当たる）。なお、カタパルトスループラスはレバー操作後に左右パンチ同時押しや、左パンチ+左キックでも出せるようだ。出しやすい方を選ぼう。

▲カタパルトスループラスで投げる。カタパルトスルーは投げた後の硬直が長いので不向き。

▲1度相手の体を地面に激突させる。こうしないと投げ技のダメージが加算されないからだ。

▲地面から跳ね返ったところにメガトンスィープをタイミングよく決める。ダウン攻撃なのだ。

ジャック2の中ボスは……？

P.ジャック
（プロトタイプ・ジャック）

軍事用人造人間の試作品。ジャックに負けじとボスコノビッチ博士にバージョンアップしてもらった……はずなのだが、そう思っているのは本人だけ。実は装甲部分だけを前作の時から変えただけなのだ。容量の限界なのか、自分の記憶装置に上書きすることが多くなり、よく記憶を失うという。

P．ジャックがジャック2の中ボス。一応、前作では使わなかった攻撃もいくつか持っている。背後投げ、空中に飛んでからの急降下フットスタンプ、といったところがそうだ。ただ、基本的に大きく変わってはいないため、前作と同じように戦えば勝てるだろう。

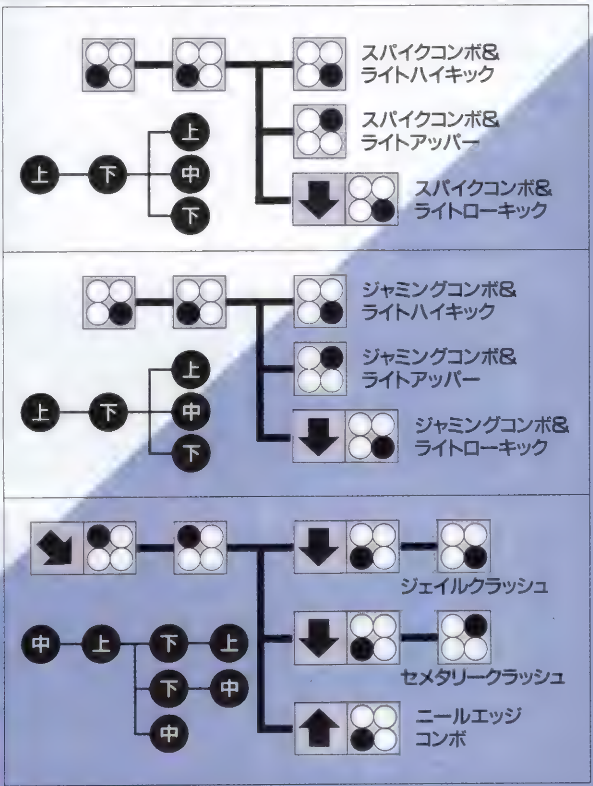
ニーナ ウイリアムズ

打撃系の技や返し技を新たに身につけたニーナ。ファンが待ち望んでいた関節技の新バリエーションもしっかりと会得しているぞ。

攻撃を上下に散らそう!

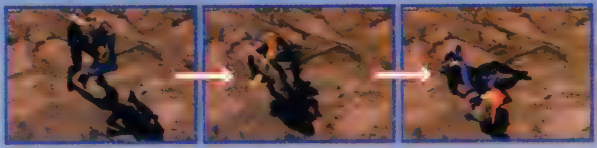
ニーナには様々な投げ技や、掌握、蟹挟みからの関節技が用意されているだけに、投げ技系のキャラクターだと思っている人も多いことだろう。確かにそれらの技を駆使しても戦っていけるが、それだけでは彼女の能力をフルに使いこなしているとはいえないぞ。打撃技も積極的に使ってみよう！　中でも実戦に役立つのが、右に図示した一連の連続攻撃。技のつなぎ方によって、途中から上、中、下段に攻撃を振りわけられるので、ガードする側は精神的にもプレッシャーを受けるハメになるのだ。

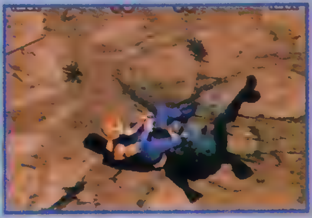
▼もちろん投げ技も狙っていこう。下は単発の技として一番威力のある抱え込み射打ちだ



蟹挟みからのアキレス腱固は、このコマンドで出そう!

正式なコマンドとは異なるが、下のようにした方が出しやすいだろう。蟹挟みとアキレス腱固を別々に考えるのではなく、「1つのコマンドで出せる連続技」と考えるのだ。ポイントとなるのは、レバー操作後に左右キック同時押しを3回（タイミングを合わせやすくするため、わざと1回多く入力している）入れる部分と、後半のボタンを押しっぱなしにする部分。これらのコマンドをできる限り速く入力したら、最後の左パンチを連打しよう。これで更に、技が出る確率がアップするはずだ。





▲[illegible]

ニーナの中ボスは……?

アンナ ウイリアムズ

前作から2年。アンナの父親&姉嫌いはますますひどくなっていた。姉との姉妹喧嘩もさらにエスカレートし、相手の車に爆弾を仕掛けたり、相手の寝室に機関銃をぶち込んだりする始末。どうやら世間一般での常識が通用しない姉妹のようだ(笑)。

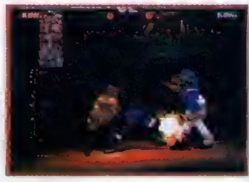
ニーナの妹であるアンナは、姉同様に骨法と合気道を叩き込まれている。それだけにニーナと同じような攻撃を持っているのだ。もちろん、PS版でも使っていたサマーソルトキックやコールドブレード、キャットスラストといった技も使ってくる。アンナの攻撃をいかに見切れるかが勝負の分かれ目となるだろう。

キング

ワンダフルメキシカンコンボやスタンディングアキレスホールドからの多彩な関節技に魅せられ、キングを使うようになった人は多い。

これがオクトパスホールドだ！

立っている状態からしゃがみつつ左右のキックを連打してアリキックをスタート。1発目のアリキックにカウンターのヒットマークが出ていたら、すぐにコマンドを入力しよう。もちろんしゃがみ前進からのアリキックからでもOK。



▲カウンター時はヒットマークが変わるので見逃さないように。

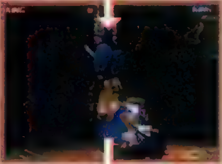
▲そして完成！ 出すのは難しいがそれに見合うだけの威力がある。

相手を投げまくれ！

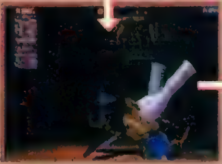
DDTやジャイアントスイング、ワンダフルメキシカンコンボを積極的に狙っていきたい。ジャイアントスイングの失敗などでジャガードライバーが出ても、すぐにボストンクラブに移行することで大ダメージを与えることができるぞ。COMが相手ならば、「ジャイアントスイング→ジャガーインパクト（自動的に相手の近くまで走ってから出す）」なんていう攻撃が決まることもあるのだ。

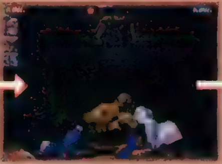
▶DDT 少し前進してから投げに行くので、投げ間合いは広い。COM戦はこれだけでクリア可能だ。

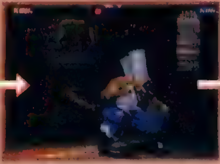
ワンダフルメキシカンコンボを出すコツを紹介！



リバースアームクラッチスラム→バックドロップ→ジャーマンスープレックス→パワーボム→ジャイアントスイングという5つの投げ技を連続して決めるワンダフルメキシカンコンボ。この華麗な連続技を最後まで決めるコツは、「コマンド入力のタイミングを逃さない」ということにつきる。具体的には、前の技が出た直後にコマンドを入れるようにすればいい。慣れないうちは、技が変わるたびにコマンドを素早く何度も繰り返し入力してみよう。タイミングさえわかってしまえば、1回ずつの入力で楽に最後まで決めることができるぞ。ワンダフルメキシカンコンボを決めて、思いっきり感動しちゃおう！







キングの中ボスは……？ A・キング（アーマー・キング）

前作での戦いで、キングとの間に友情（闘った者にしかわからないもの）が芽生えたアーマー・キング。だが、好敵手であったキングは、酒浸りの生活を送っているという。アーマー・キングはそんな彼を立ち直らせるきっかけになるかと思い、今大会への参加をキングに伝えるのだった。キングと再び闘えることを祈りながら……。

ストーリー的に「いい人」になって帰ってきたアーマー・キング。そんな彼が使う技は、基本的にPS版と変わらないようだ。延髄斬りはもちろんのこと、ブレーンバスターと見せかけてのスタイナースクリュードライバーもしっかりと使ってくるぞ。

吉光

イロモノキャラと見られている吉光。容姿や技から考えれば仕方ないかもしれないが、同時にカッコよさも併せ持っているのだ！

切腹技まで身につけた、変幻自在の忍者

今回、数多くの個性的な新技を会得した吉光。その最たるものが、自分の腹に剣を突き刺す切腹技（不惑と不憂の２種類ある）だろう。この技には攻撃判定が存在するので、うまく相手を巻き込めば大ダメージを与えることができる。しかし、空振りしてしまうと自分だけ大ダメージを受けることになるため、使うには勇気がいるぞ。そのほかにも、うまく決まれば２秒とかからずＣＯＭを倒せる草薙砲や、大ダメージを与える投げ技の忍法櫓落しなど、魅力的な新技がそろっている。もちろん、前作でもおなじみのステップインアッパー（➘右パンチ）からの空中コンボも健在だ。使う機会は少ないだろうが、軸ずらし技の華輪、体力回復技の千覚、ワープ技の千覚無空舞なども持っている。

ガード不能技が８つもあるのだ

刀という武器を持っているだけに、ガード不能技を８種類も持っている吉光。切腹してしまう技まであるのだ。

斬哭剣 前作にもあった技。威力は小さいがダウン攻撃としても使えるため、使いみちは多い。

絶鳴剣 前作にもあった技。威力は大きいが出るまでのスキも大きいため、決まることはまずない。

飛空襲剣 新技。あらかじめ飛空剣で空を飛ぶ必要があるため、相手に見切られやすい。

[illegible] 新技。コマンドが絶鳴剣＋αなので、コマンド入力に失敗すると絶鳴剣になりやすい。

不惑 新技。相手方向に一歩踏み込んでから振り向き、切腹をする。当然、自分もダメージを受ける。

不憂 新技。その場でいきなり切腹をする、不惑のショートバージョン。自分の後方に攻撃判定がある。

[illegible] 新技。相手の足元を払うように斬りつける。しゃがんでいる状態からしか出せないが、使える技だ。

運獄剣 新技。斬哭剣を出す体勢のまま前に歩いていくという特殊な技。レバーを離すと斬哭剣を出す。

不憂にはこんな使い方が…

切腹技の不憂。だが、日向砲や草薙砲の３発目を決めた後に出すと、落下してきた相手を巻き込むことができるのだ。この技でＫＯすると自分はノーダメージですむ（タイミングによってはダメージをくらう）点もうれしい。

吉光の中ボスは……？

州光（くにみつ）

卍党に代々受け継がれている名刀〝妖刀吉光〟を奪うため、吉光をつけ狙う女忍者。しかしそれは、老いた刀鍛冶の祖父（どんなにがんばっても〝妖刀吉光〟レベルの剣を作れずにいる）に、死ぬ前に最高の刀を作ってもらいたいがための行動なのだ。前作では男性であるかのように見えた（!?）州光だが、実は女性であったことがこの『2』で判明した。卍党員時代に身につけた卍流柔術を使ってくることもあり、闘い方は吉光に非常に似ている。ただ、前作では使わなかったガード不能技を何種類か身につけたようなので、州光の武器が光りだしたら注意しよう。

ミシェール チャン

かよわい女性の身でありながら、大男とも果敢に渡り合うミシェール。打撃系のコンビネーションに磨きをかけ、今大会に挑む！

前作同様、手数で勝負！

打撃系のコンビネーションを豊富に持っているミシェール。これらをうまく使いわけて、相手を翻弄しよう。相手をダウンさせたら、ダウン攻撃としても使える前掃腿や後掃腿からのコンボを狙おう。新技の突進系技（虎身肘など）はどれも威力はイマイチだが、それなりに使えるぞ。下の連続写真は天砲で相手を浮かせてからの衝腿通天砲。こんな空中コンボもキレイに決まるのだ！

▶転身脚から前掃腿につなげられる。転身だけして（コマンドを前でやめる）、通天砲などにつなげることも可能

打撃系コンボ関係図

ミシェールが持っている打撃系のコンビネーションを図にしてみた。コマンドだけではわかりにくかった関係が、このように並べることで理解しやすくなったはず。いくつかの技には共通するパターンがあるので、それさえ覚えてしまえば応用もきくのだ。前掃腿系の技ならば十字把、連腿、扇腿の3パターンに変化させることができるし、連拳や崩捶からは大纏崩捶、下段脚、上段脚の3パターンに変化させられる。うまく使いこなそう！

連拳
- 通天砲
- 槍弓腿
- 連拳大纏崩捶
- 連拳下段脚
- 連拳上段脚

斬撃
- 斬撃通天砲
- 斬撃槍弓腿
- 斬撃崩肘
- 斬撃前掃十字把
- 斬撃前掃連脚
- ↓ 斬撃前掃扇腿

- 迅脚前掃十字把
- 迅脚前掃連腿
- ↓ 迅脚前掃扇腿

- 通天砲
- 槍弓腿

崩捶
- 大纏崩捶
- 崩捶下段脚
- 崩捶上段脚

斬捶（立ち上がり途中）
- 斬捶槍弓腿
- 斬捶崩肘
- 斬捶前掃十字把
- 斬捶前掃連腿
- ↓ 斬捶前掃扇腿

前掃腿（しゃがみ途中）
- 前掃十字把
- 前掃連腿
- ↓ 前掃扇腿

ミシェールの中ボスは……？
厳竜（がんりゅう）

歴代最年少で大関に昇進した天才力士。ただ、素行が悪かったため横綱にはなれなかった（派手な姿で土俵に上がったり、火を吹いたりしただけに当然なのだが）。裏の世界に入った彼は現在、一八の警護を担当している。前作では吉光の中ボスだったが、『2』ではミシェールの中ボスとして登場する。一部では「ミシェールに一目ぼれしたから」というウワサも流れているようだ(笑)。基本的にはPS版の卍竜と同じだが、歌舞伎張り手がパワーアップ（張り手の回数が増えた）していたり、相撲取り出身らしい「ぶちかまし」風のガード不能技を新たに会得していたりする。

風間準

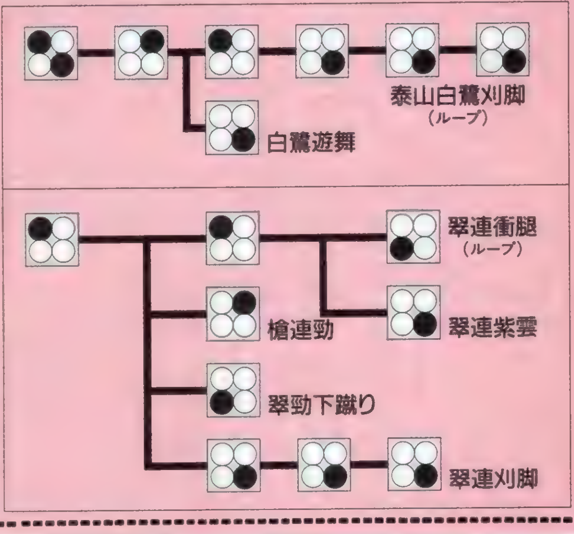
自然を愛するエコロジカルファイター。見た目のかわいさからは想像しにくいが、かなりきつい(えぐい?)攻撃も持っているのだ!

浮かせてからの空中コンボが豊富なのだ!

準には浮かせるための技がいくつもある。鬼殺し、竜車蹴り、紫雲二段蹴り、⬉右パンチといった技がそう。この中でも、相手をかなり高く浮かせることのできる鬼殺しと、相手が立ちガードしていても決められる紫雲二段蹴りは特に実戦向きだ。コマンドも簡単なので、すぐに出せるようにしておこう。相手を浮かせることに成功したら、流雲壁や白鷺遊舞、槍連勁、翠勁下蹴り、竜車蹴りといった技につなげることができる。ただしタイミングがシビアなものもあるので、自分の腕に合ったものを探そう。

準は無限に続けられる攻撃を持っている

打撃系コンボをまとめてみたぞ。最後に「ループ」と書いてある技は、最初に戻って繰り返しつなげられるという意味。つまり、理論上は無限に技を出し続けられるのだ。実戦では技と技の間のスキをつかれ、そこを攻撃されてコンボを止められてしまうだろうけどね。最後に「刈脚」と名のつく攻撃は、そこから泰山白鷺刈脚(白鷺遊舞でもOK)や流雲壁につなげることもできる。だから、翠連衝腿→翠連刈脚→泰山白鷺刈脚→流雲壁といったような連続攻撃も理論上は可能なのだ!



風間準の中ボスは……?

王椋雷

一八の祖父、三島仁八の親友で、華僑の重鎮。「平和のためには三島家を滅ぼさなければいけない」という仁八の遺志を引き継いでいる。老いてなお勇猛を馳せる心意六合拳の使い手であり、一八を倒せそうな者を探すために大会に参加した。もちろん、一八に及ばないと思われる者には、自らの手でお引き取り願うつもりである。

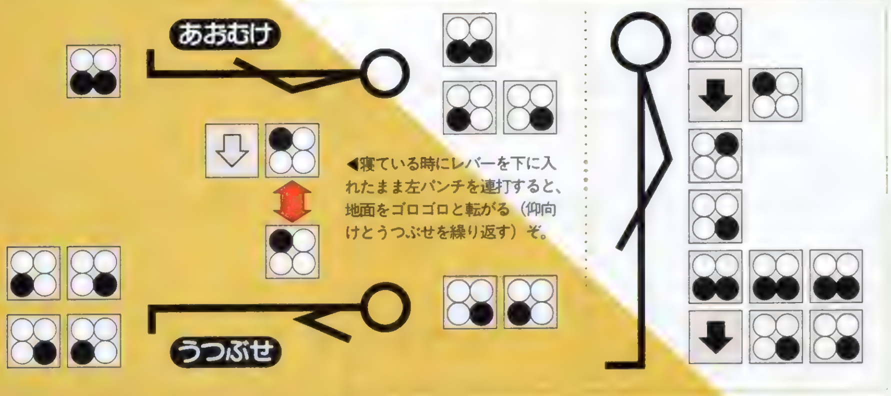
前作ではロウの中ボスだったワンが、準の中ボスとして登場する。気になる彼の能力だが、基本的にはPS版のワンと変わらないようだ。もちろん、背後投げの背落とし、打撃系コンボの迅脚前掃十字把、迅脚前掃連腿、迅脚前掃扇腿、といった新技はあるけどね。

雷武龍（レイウーロン）

上下に蹴りわけるキック攻撃や、相手の意表を突く体勢からの攻撃が売りのスーパーポリス。多彩な攻めで相手を翻弄しよう！

トリッキーな動きに慣れよう

レイは自分から倒れたり、後ろを向いたりすることのできる特殊なキャラだ。もちろん、それらの状態から様々な技を繰り出すことができるぞ。それだけに、コマンド入力を失敗したりすると自分でも予期しない動きを見せることがある。下にそれぞれの状態から出せる技をまとめてみたので、よく覚えておこう。トリッキーな動きに、自分まで惑わされないようにね！

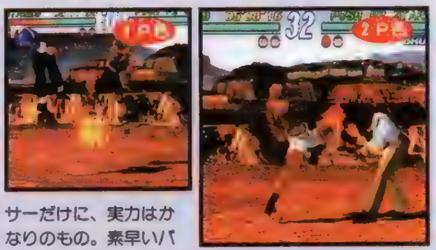


◀寝ている時にレバーを下に入れたまま左パンチを連打すると、地面をゴロゴロと転がる（仰向けとうつぶせを繰り返す）ぞ。

レイのガード不能技は出すまでのバリエーションが豊富なのだ

片足をあげてポーズを取る妃睡鳥。この技自体には攻撃力がないし、この間は無防備な状態をさらけ出すことになる。しかし、この体勢から鷹爪連脚（最大4発まで続けられるキック攻撃）を出すことができるし、さらにはガード不能技の鳳凰旋風脚にまでつなぐこともできるのだ。鳳凰旋風脚は妃睡鳥からすぐに出すこともできるので、相手の裏をかいてうまく使っていきたい。

雷武龍の中ボスは……？ ブルース



キックボクサーとしてムエタイのリングに立ち、人気ナンバー1のチャンピオンを再起不能にしてしまったという凄まじい経歴の持ち主。それが原因で殺し屋に狙われるハメになったが、何とか逃走に成功、一八の私設部隊に救出されて今に到っている。

ムエタイのチャンピオンにも勝ったというキックボクサーだけに、実力はかなりのもの。素早いパンチの連打や、ヒザ蹴り、パンチとキックのコンビネーションなどに苦戦させられるだろう。ほかにも雷神拳のように伸び上がるアッパーカットや、首相撲と呼ばれるつかみ技（首をつかまえてヒザ蹴り）も持っている。

白頭山（ペクトーサン）

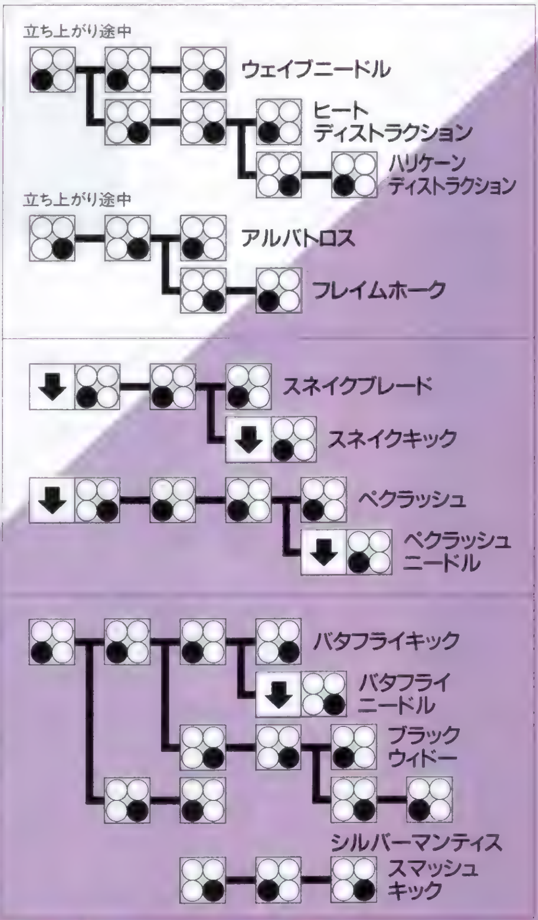
キックボタンの使用頻度がどのキャラよりも多いペク。華麗なテコンドーの足技を使って、相手を片っ端から蹴っとばしていこう！

華麗な足技を駆使して、相手を蹴り倒していくのだ！

テコンドーの使い手だけあって、足技が非常に豊富なペク。それもそのはず、彼が持っている技のうちパンチボタンを使用するものは5つしかないのだ。しかもそのすべてが投げ技！　もちろん、単発のパンチ攻撃を出すことはできるけれど、彼の主力武器はあくまでもキック攻撃というわけ。レバーとキックボタンの組み合わせで30を越す技を出せるだけに、コマンド内容をしっかりと覚えておこう。中途半端に覚えていると、別の技が出てしまうぞ。

基本となるコンビネーションは右のとおり。立ち状態からのものは左キックを何回か決めてから右キックへとつなぐパターンが多い。ちょっと複雑だが、少しずつ覚えていこう（バタフライキックとバタフライニードルのように、最後の技が上段と下段にわかれているものから覚えるといいだろう）。立ち上がり途中やしゃがみ状態からのコンビネーションには、それぞれ基本パターンがある。これらを覚えておけば簡単に応用がきくだろう。とにかく相手の意表をつく攻撃を心掛けよう！

▼とても[illegible]



白頭山の中ボスは……？

王椋雷（ワン・ジンレイ）

彼は風間準でプレイした時とまったく同じ。ワンについての詳細は50ページを見てもらいたい。

ここで、なぜペクをマイキャラとして紹介しているかを説明しておこう。『鉄拳2』は基板の設定で、準とペクとを切り換えられるようになっている（準を選べばペクが中ボスになり、ペクを選べば準が中ボスになる）。つまりペクもメインキャラの1人と考えられるのだ。ちなみに、今号ではワンのコマンドリストも掲載している。これは、「基板の設定でワンが誰かの代わりに入る」というわけではない。実は条件によって中ボス全員が使えるようになるからだ。詳しいことは別の機会に。

ロジャー&アレックス

COM戦をプレイしていると、4ステージ目に乱入してくることのあるカンガルーたち。実は彼らも操作することができたのだ！

ベースはキングなのだ！

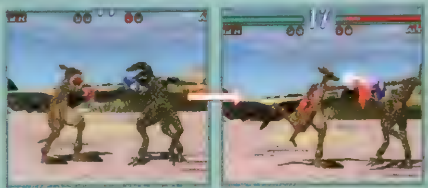
ワンツーパンチやナックルボム、アリキックといった打撃系の技はもちろん、フランケンシュタイナーやジャガードライバーといった投げ技もしっかりとマスターしている彼ら。キングの技以外でも平八の雷神拳やジャック2のギガトンパンチ、さらには彼ら専用の技も使うことができるのだ！今回は具体的なコマンドを紹介できないけれど色々と試してみて欲しい。どれもかわいいぞ。「かなりプレイしているけれど、カンガルーに乱入されたことがない」という人は、別のゲーセンでプレイしてみるといいかも。というのも、基板の設定によっては出てこないこともあるからだ。そんな時でも、下のコマンドを入れればマイキャラにすることはできるからね。

▶カンガルーが人間を…げる！

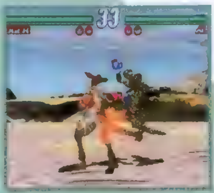
▶恐…

かわいらしい技の数々！

ジャック2のギガトンパンチをモデルに作り上げた(!?)彼らのガード不能技。短い腕をブンブンと振り回し、そのまま前方に向かって突き出すぞ。コマンドがジャック2のものよりすごくシンプル（1度コマンドを入れると、最後まで出してくれる）なので、予想もしない時にこの技が出てしまうかも。



目の前で両腕をグルグルと回した後、前方に伸び上がるようにしてパンチを出す技。この技にはガードした相手をよろけさせる効果もある。パンチを出す時、一緒に右足をピョコンと蹴り出しているところにも注目。とにかく仕草がかわいいのだ。

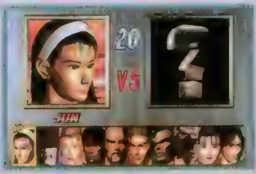


その場でクルッと1回転し、しっぽで攻撃する技。リーチが短いので使い勝手はよくないが、動きがかわいいので許しちゃおう(笑)。何をやるにもかわいい（うつぶせに寝ていてもしっぽが動いてるし）のが彼らの一番の魅力なのだ。

キングのようにドロップキックを決めた後、そのまま地面に着地して蹴り続ける技。寝ながらキックを出している時にある操作をすると、横方向にゴロンと転がれる（軸をずらせる）ところもポイント。これまた愛らしい攻撃だ。

ロジャー&アレックスを使うには

彼らを使う方法を紹介しよう。お金を入れたら、ロジャーを使いたかったら左キックを、アレックスを使いたかったら右キックを押しながらスタートボタンを押す（スタートボタンはこの後、離して構わない）。するとキャラ選択画面になるので、キックボタンを押したままレバーを2回、上に入れよう。コマンドがきちんと入っていれば、すぐに彼らのグローブのグラフィックが現われるぞ。途中でキックボタンを離してしまうと選べなくなってしまうので注意しよう。



『鉄拳2』コマンドリスト

三島平八

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
金剛落とし	接近して2+4	投げ	35	
裸締め	接近して1+3	投げ	30	
超ぱちき	接近して➡⇨1+2	投げ	35	
ワンツーパンチ	1 2	上上	10,15(12,15)	
螺旋[illegible]刃脚	↗4 4	上下	25,15	
風神拳	➡☆⬇↘2	中	30	
空転脚	➡➡➡3	中(よ)	30	
右踵落とし	➡4	中	30	
踵落とし	立ち上がり途中4 4	中中	20,15	
閃光烈拳	1 1 2	上上中	10,10,20(12,10,20)	
破砕蹴	4 3	中	30	
雷神拳	➡☆⬇↘1	中	38[57]	
鬼[illegible]連拳	1 2 2	上上上	10,15,25(12,15,25)	
無双連拳	↘1 2	中中	10,28	
奈落払い([illegible]1)	➡☆⬇↘4×➡	下下下	17,12,12	
奈落払い踵切り	・1中に☆4 4	中中	20,15	
左踵落とし	➡➡3	中	30	
崩拳	⬇↘➡2	中	33[49]	
撃斬脚	➡☆⬇↘3	中	35	
地斬脚	➡☆⬇↘3	下	25	
裏[illegible]刃脚	↗3 4	中中	25,20	
鬼[illegible]拳	➡➡2	中	40	
影足	⬅⬅☆3+4			
瓦割り	しゃがみ途中1	中	15	
瓦割り崩拳	しゃがみ途中1 ➡2	中中	15,30	
仁王砕き	背後接近して1+3or2+4	投げ	45	
鬼下駄	相手ダウン中⇩4	ダ	25	
鬼[illegible]	⇩1+4	不	70	

〈10連コンボ〉

入力	➡⇨2	1	2	2	☆3	4	☆4	1	2	1
攻撃種類	上	上	上	上	中	中	下	上	中	上
攻撃力	7	8	6	7	6	11	5	5	8	30
入力	↘3	2	☆2	4	4	☆1	4	1	☆2	4
攻撃種類	中	上	上	下	下	中	上	上	下	中
攻撃力	17	5	6	8	8	5	10	5	6	35
入力										1
攻撃種類										中
攻撃力										30
入力							2	1	2	1
攻撃種類							上	中	中	中
攻撃力							5	8	21	25

鬼下駄はダウン攻撃なので相手がダウンしているときのみヒットし、相手がダウンしていない場合は空振りになるから注意。撃斬脚と地斬脚はコマンド操作自体ほとんど同じだが、右下にレバーを入れている時間によって分けられる。状況に応じて使い分けよう。

ニーナ

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
[illegible]	接近して2+4	投げ	30	
[illegible]	接近して1+3	投げ	30	
抱え込み[illegible]	接近して↘⇘1	投げ	50	
首[illegible]	接近して1+3⇨	投げ	40	
[illegible](一1)	接近して⬇↘➡1+2	投げ	15	
[illegible]	・1中3 4 3 1+2	投げ	30	1+2
[illegible](一2)	・1中1 3 2 1	投げ	20	1+3
[illegible]	・2中3 1 4 1+2 1+2	投げ	25	
[illegible]	・2中2 1 3 4 1+2	投げ	25	
[illegible]	1 2	上上	10,10	
[illegible]	➡➡1+2or1+2	中	20 [30]	
[illegible]	1(↘1)2 4	上(中)上上	10(15),10,25	
ダブルスマッシュ	2 4	上上	12,15	
F[illegible]	2 3	上上	12,20	
PDKコンボ	2 ⇩3	上下	12,10	
[illegible]	➡➡4	中(よ)	16(24)	
フラッシュコンボ	↘3 1 2	中上上	10,10,6	
[illegible]	↘3×➡4	中上上上	10,6,8,15	
アッパーストレート	↘1 2	中上	10,15	
[illegible]	↗4 3 4	上下上	20,10,14	
レイブキック	立ち上がり途中orしゃがみ途中1 4	下中	5,10	
ボーンカッター	➡➡➡3	中	20	
ハンティングスワン	↙1+2(⬆⬆でキャンセル)	不	95	
[illegible]	背後接近して1+3or2+4	投げ	45	
[illegible](一3)	接近して2+4 1 2 1	投げ	30	
[illegible]	・3中に2 1 3	投げ	20	
レフト[illegible]ライトハイキック	3 4	上上	25,15	
[illegible]	⇩3 ☆4	下上	12,15	
[illegible]フラッシュ	1(↘1)2 ⇩3 4	上(中)上下上	10(15),10,10,15	
[illegible]	1(↘1)1 ⇩2 2	上(中)上下中	10(15),10,10,10	
[illegible]	1(↙1)2 1 2 ⇨1+2	上(中)上上中中	10(15),10,6,8,20	
[illegible]	1(↙1)2 ⬆(↖or↗)3	上(中)上中	10(15),10,15	
レッグブレイクコンボ	⇩or⬇3 4	下下	12,7	
[illegible]	⬇↙3	中	25	
スライサー	↙4	下	10	
[illegible]	↙4 3	下中	10,25	
サイドスナップ[illegible]	⇦2	中	20	
[illegible]	⇦1	上	15	
[illegible](一4)	・1中に2 3 4 2 2	投げ	15,15	2+4
[illegible]	・4中に1 3+4 1+3 2 1+2	投げ	35	
[illegible](一5)	接近して⬇↘↘3+4	投げ	15	
[illegible](一6)	・5中に3+4 4 2 3+4	投げ	20	
腕十字[illegible](一7)	・6中に3 1 4 2+4	投げ	35	
[illegible](一8)	・6中に1+3 3 2+4 3+4 1+2	投げ	45	
前転[illegible]十字[illegible]	・5中に3+4 3 4 1+2	投げ	35	
[illegible]	➡➡➡3	投げ	20	
[illegible]	3 3 4	上下上	25,10,15	
[illegible]	3 3 2	上下中	25,10,10	
[illegible]ライトローキック	3 3 ⇩4	上下下	25,10,7	
[illegible]	↘3 2 1 4	中上上下	10,12,6,22	
[illegible]	↘3 2 ⇩3	中上下	10,12,10	
[illegible]&レフトハイキック	↘3 2 4	中上上	10,12,20	

※コマンドはキャラが右を向いている場合のもの。⇨はレバーを長めに、➡はレバーを短めに入力。( )内はレバーを前に入れたときの攻撃力、[ ]内はクリーンヒット時の攻撃力。上=上段攻撃、中=中段攻撃、下=下段攻撃、不=ガード不能技、(よ)=ガード後よろける、(ひ)=ひるむ、ダ=ダウン攻撃。備考欄に表記したボタンを押すとその技から抜けることができる。

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
[illegible]	↘	中上上	10,12,15	
[illegible]	↘ ×4	中上上下	10,6,8,10	
[illegible]	↘ ×3	中上上上	10,6,8,15	
[illegible]	↘ ×3 →	中上上上上中	10,6,8,10,6,20	
[illegible]		上下中	20,15,10	
[illegible]	⇩	上下下	20,15,7	
[illegible]		上下上	20,15,15	
[illegible]	↑(or ↖ or ↗)⇩	下中	25,10	
[illegible]	↑(or ↖ or ↗)⇩	下中	25,15	
[illegible]	↑(or ↖ or ↗)⇩	下上	25,15	
[illegible]	↘	中上	10,15	
[illegible]	↘ ↑(or ↖ or ↗)	中上中	10,12,15(20,12)	
[illegible]	⇩ or ↓	下中	10,15	
[illegible]	(↘)	上(中)上上下	10(15),10,6,22	
[illegible]	⇩ or ↓	下上	10(7),10	

〈10連コンボ〉

入力										
攻撃種類									下	中
攻撃力									5	25
入力										
攻撃種類	上	上	上	下	上	上	上	上	上	中
攻撃力	10	10	6	7	9	6	6	6	30	10
入力	↘									
攻撃種類	上	上			下	下	下	中	下	中
攻撃力	15	9			9	9	5	6	5	25

ワンツーパンチの後は左キックのレフトハイキックにつながる。連撃双掌破は3、4発目のボタンを、ニールエッジコンボは1発目のボタンをそれぞれ省略しても技が出せるのだ。さらに、飛びつきアキレス腱固からは、膝十字固か回転アキレス腱固に移行が可能でそれぞれ攻撃力は20ずつだ。蟹挟みからの連続技にうまくつなげることができない人はこちらの方法を利用するといいだろう。

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
蛇回し	接近して	投げ	35	
腕十字固め	接近して	投げ	35	
釣鐘割り	背後接近して or	投げ	45	
白山	接近して ↘	投げ	35	
返し技	相手の攻撃に合わせて or	返し投げ		

〈10連コンボ〉

入力										
攻撃種類	中	上	中	中	中	下	中	下	中	中
攻撃力	15	10	8	8	6	5	7	7	25	25
入力										
攻撃種類				中						
攻撃力				10						
入力										
攻撃種類						下	上	上	下	上
攻撃力						7	5	6	21	24

流雲墜はダウンしている相手にもヒットする。その場合の攻撃力は20。鬼首落しはレバー入れっぱなしで3回転し、1～3回転中にレバーを離すとキックが出ることを覚えておこう。50ページで詳しく説明しているが、翠連衝腿と泰山白鷺刈脚はループする。つまり制限時間内なら無限にこの技が出せることになる。ただし、それだけで勝てる保証はまったくないので注意しよう。

風間準

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
翠連勁		上中	10,15	
[illegible]	⇨	中	15	
[illegible]	×3	下下下	14,14,14	
[illegible]	×3	下下下中	14,14,14,25	
流雲墜		中中(ダ)	25,25(20)	
[illegible]		上下	10,14	
[illegible]		上中	10,10	
[illegible]		下上上中	7,10,10,25	
[illegible]	⇨	上	35	
[illegible]	⇩	下上	10,15	
鬼首落し	⇨	中中不	30,40,40	
[illegible]		下下上上中	14,7,10,10,25	
[illegible]		上中下上	10,15,15,20	
[illegible]		下上上上	7,10,10,12	
[illegible]		上中中	10,15,14	
[illegible]	×3	上下下下	10,14,14,14	
[illegible]	⇨	中	15	
[illegible]	⇦	中	20	
[illegible]	⇦ ×3	中下下下	20,14,14,14	
[illegible]	⇦	中中	20,15	
泰山白鷺刈脚	×3	下上上上下下下	7,10,10,12,14,14,14	

ワン

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
[illegible]	接近して		35	
[illegible]	接近して		35	
[illegible]	・3中		45	
[illegible]	↓ ↘ →	中	33 [49]	
[illegible]	×3	上中中	10,8,20	
[illegible]	↘	中中	12,20	
[illegible]	しゃがみ途中	下	15	
[illegible]	しゃがみ途中	下中	15,25	
[illegible]	しゃがみ途中	下上	15,20	
[illegible]	しゃがみ途中 ⇩	下上	15,10	
[illegible]	立ち上がり途中	中	20	
[illegible]	前大J始め	中	35	
[illegible]	立ち上がり途中	中	16	
[illegible]	・1中	中中中	10,15,20	
[illegible]	→ → or ⇨(or →)	中	30 [35]	
[illegible]	↘	中	15	
[illegible]	・2ヒット中に		22	
[illegible]	↘	中	17	
[illegible]	ヒット後 ←	上	12	
[illegible]	⇩ ↘	下	12	
[illegible]	・4中	上	25	
[illegible]	↘	中	25	
[illegible]	→	中	25	
[illegible]	接近して ↘ ⇘	投げ	30	
[illegible]	背後接近して or	投げ	40	
[illegible]	↓	上下上	20,15,20	
[illegible]	↓	上下中	20,15,25	
[illegible]	↓ ⇩	上下下	20,15,10	

ワンを使える基板が置いてある店がどれだけあるかは分からないが、非常においしいキャラであることを説明しておこう。ミシェールをベースに、ニーナの双掌破、ポールの崩拳など、カウンターで決まれば相手に大ダメージを与えることができる技を数多く持っている。そしてさらに投げられた後に、相手が長時間よろける残月も忘れてはいけない。残月の後にどんな技をつなぐかで、タイムアタックの時間は大幅に違ってくるからだ。

ミシェール

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
フィッシャーマンズスープレックス	接近して	投げ	35	
フロントスープレックス	接近して	投げ	35	
ジャーマンスープレックス	・3中に	投げ	45	
通天砲	× 3	上中中	10,8,20	
通天砲	⬉	中中	12,20	
前掃腿	しゃがみ途中	下	15	
前掃十字把	しゃがみ途中	下中	15,25	
前掃連腿	しゃがみ途中	下上	15,20	
前掃鷹腿	しゃがみ途中 ⇩	下下	15,10	
騰空砲	立ち上がり途中	中	20	
烈瓚踏	前大J始め	中	35	
斬捶(・1)	立ち上がり途中	中	18	
斬捶通天砲	・1中に	中中中	18,15,20	
突双掌		中(よ)	30	
崩捶(・2)	⬉	中	15	
大纏崩捶	・2ヒット中に		22	
衝腿	⬉	中	17	
背面取り(・3)	ヒット後➡	上	12	
後掃腿(・4)	⇩ ⬉	下	12	
穿弓腿	・4中に	上	25	
絶招通天砲	⇨	不	50	
フルネルソンスープレックス	接近して⇧	投げ	40	
ジャーマンスープレックス	背後接近して or	投げ	40	
転身腿		上	20	
虎身肘	➡ ⇨	中	12	
疾歩掌拳	⬇ ⇦	中	12	
連拳		上中	10,10	
疾歩崩肘	⇩ ⬉	中	18	
斬捶崩肘	立ち上がり途中	中中	18,30	
槍弓腿	⬉	中下上	12,12,25	
槍弓腿		中下上	12,12,26	
槍弓腿		上中下上	10,8,12,25	
斬撃		中	18	
連拳大纏崩捶		上中中	(10),15,22	
衝腿通天砲		下中中	10,10,40	
連拳上段脚		上中上	10,10,20	
連拳下段脚		上中下	10,10,10	
斬捶前掃連腿	立ち上がり途中	中下上	18,17,20	
斬捶前掃十字把	立ち上がり途中	中下中	18,17,25	
斬捶前掃鷹腿	立ち上がり途中 ⇩	中下下	18,17,10	
斬捶穿弓腿	立ち上がり途中	中中下上	18,15,12,25	
斬撃前掃連腿		中下上	18,17,20	
斬撃前掃十字把		中下中	18,17,25	
斬撃前掃鷹腿	⇩	中下下	18,17,10	
斬撃通天砲		中中中	18,15,20	
斬撃穿弓腿		中中下上	18,15,12,25	
斬撃崩肘		中中	18,30	
崩捶上段脚	⬉	中上	15,20	
崩捶下段脚	⬉	中下	15,20	
迅脚前掃連腿	× 3	上下上	20,15,20	
迅脚前掃十字把		上下中	20,15,25	
迅脚前掃鷹腿	⇩	上下下	20,15,10	

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
虎身連攻	➡ ➡	中中	12,12	
天砲	➡	中	25	

〈10連コンボ〉

入力				☆			☆		☆	
攻撃種類	上	中	中	上	下	上	中	上	下	中
攻撃力	12	6	6	6	6	6	6	7	8	25
入力							☆		☆	
攻撃種類							中	下	中	投げ
攻撃力							7	5	5	30
入力									☆	
攻撃種類								中	下	上
攻撃力								7	10	25

前掃腿は立ち右キックからもつながるし、転身腿からもつなぐことができる。上下に攻撃を散らすのが得意なミシェールらしい連続技だ。また連拳大纏崩捶は、崩捶がヒットした後は必ず入るし、カウンター時に連拳の2発目がヒットした場合つなぐことができる。ガード不能技の絶招通天砲のコマンドが簡単になったことにも注目したいところだ。

ペク

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
バタフライキック	× 3	上上中上	20,20,20,20	小J
バタフライニードル	× 3 ⇩	上上中上	20,20,20,20	小J
スマッシュキック		上上下	20,12,7	
ブレイクニードル		上下	20,20	
[illegible]		上上中上中	20,20,20,25,25	小J
[illegible]	➡ ⇨	投げ	40	
ヒールナイフ	⇨	中中	30,25	
[illegible]	立ち上がり途中	中中中	20,15,25	
[illegible]	⇩or⬇ × 3	下中中中	7(10),25,15,15	
[illegible]	⇩or⬇ ⇩	下中中下	7(10),25,15,15	
ハンマーヒール	➡ ⇨	中	15	ダ
[illegible]	⬈	中(ひ)上上	25,20,12	
ウィングブレード	⇨ ☆ ⬇ ⇨	中	25	
[illegible]		上下中	20,20,25	
トリプルスレット	⇨	中上上	30,15,15	
[illegible]	⬈ ⬇	上下中	25,20,25	
ウェイブニードル	立ち上がり途中	上中下	35,15,20	
[illegible]	立ち上がり途中	上上中中	35,15,25,25	
[illegible]	立ち上がり途中 × 3	上上中上上	35,15,25,15,15	
[illegible]	➡ ⇨ ☆	軸ずらし		
フラミンゴムーブ	・1中に➡or⬅	軸ずらし		
[illegible]	・1中に⬅ or⬅ ⇦	上	15	
[illegible]	・1中に	中	15	
[illegible]	・1中に⬇(⬋or⬊)	下	15	
[illegible]	・1中に	中中下	15,20,20	
[illegible]	・1中に	中上中中	15,20,25,25	
フラミンゴハリケーン	・1中に × 3	中上中上上	15,20,25,15,15	
[illegible]	⇩or⬇ ⬇	下下下	12,7,7	
スネイクブレード	⇩or⬇ × 3	下下中	12,7,25	
[illegible]	⬈	上上	25,20	
トリックニードル	⬈ ⬇	上下	25,20	
[illegible]	× 3	上上上中上上	20,20,20,25	
フレイムホーク	立ち上がり途中 × 3	中中上上	20,15,15,15	
[illegible]	⬋	不	40	ダ
ブルーシャークスロー	接近して	投げ	40	
ハンマーヘッドスロー	接近して	投げ	40	

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
スターフィッシュスロー	背後接近して or	投げ	40	
ソードフィッシュスロー	接近して ⇦	投げ	35	
キリングブレード	➡➡➡	中	35	

備考欄にある「小J」は小ジャンプからも技を出せるという意味。ヒールエクスプロージョンはダウン相手にもヒットする、凶悪なガード不能技だ。

(ロウ)

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
折檻パンチ(・1)	接近して	投げ	30	
ドラゴンダイブ	接近して	投げ	30	
ドラゴンニー	接近して➡⇨	投げ	25	
ワンツーパンチ		上上	10,12	
ステップインミドルキック	⬉	中	15	
サマーソルトキック(大)	⇩⇧(or⇖or⇗)	中	40,40,30	
サマーソルトキック(小)	⇩⬆(or⬉or⬈)	中	35,30,25	
スピンキックコンボ		上上上	20,12,12	
左連拳	×5	全部上	10,5,5,5,5	
ドラゴンナックルコンボ	⇨ ×3	上中上	12,6,6	
ドラゴンナックルコンボ		上上	12,10	
サマーソルトドロップ	⇩⬆(or⬉or⬈)	中	30	
ドラゴンロー	しゃがみ途中	下	15	
3連ハイキック(・2)	×3	上上上	25,10,10	
フェイントミドルキック	・2の途中にレバー前	中	15	
スライディング	しゃがみから⬉⇖	下	17	
ドラゴンサマー	⬆	上中	20,30	
ドラゴンスラッシュ	➡➡➡	中(よ)	30	
ドラゴンファング	⬋ (⬆⬆でキャンセル)	中(不)	100	
フェイスクラッシャー	背後接近して or	投げ	45	
ドラゴンフォール	・1中に	投げ	35	
シットスピンキックサマー	しゃがみ中	下中	12,30	
ドラゴンローレフトサマー	しゃがみ途中	下中	7,30	
フロントキックレフトサマー	立ち上がり途中	中中	20,30	
サイドキックライトサマー	立ち上がり途中	上中	25,30	
ハイキックライトサマー		上中	25,30	
シットストレートレフトサマー	⇩or⬇	下中	8(10),30	
ドラゴンブレス	⇩ ☆ ×3	下上上上中	15,10,10,10,30	
ジャンプサイドキックライトサマー	⬆(or⬉or⬈)	上中	25,30	
クイックサマーソルトキック		中	30	
ダブルサマーソルトキック		中中	30,30	
ドラゴンテイル	⬈	下	35	
ローキックレフトサマー	しゃがみ中	中	30	

〈10連コンボ〉

攻撃種類	中	上	中	上	上	下	上	上	上	中
攻撃力	10	5	6	5	7	6	7	7	10	25
攻撃種類		下	中	上	中	下	中	上	下	中
攻撃力		6	6	8	6	6	6	8	15	38
攻撃種類								下		
攻撃力								7		

左連拳は前作同様、ドラゴンナックルコンボにつなぐことができる。ドラゴンローも同じように3連ハイにつなぐことができる。また、ドラゴンブレスは下段、ハイキックの1～3発目の途中からもサマーソルトに移行することが可能だ。表の補足だが、サマーソルトキック(大)の攻撃力は、レバー上で40、後ろで40、前で30。サマーソルトキック(小)はレバー上で35、後ろで30、前で25。

(レイ)

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
寝る	⇩or⬇			
跳弓脚	相手頭側で寝た状態で	中	25	
跳ね起き(相手足側)	寝た状態で			
仰寝後掃燕舞	相手頭側で寝た状態で	下上	15,30	
背を向ける	⇦or⬅			
背身打	背を向け	上	12	
背身下掃打	背を向け⇩or⬇	下	8	
背身崩墜	背を向け	中	20	
背身腿	背を向け	中	15	
背刃落	背を向け ×3	中中中	15,15,15	
背身後掃燕舞	背を向け⇩or⬇	下上	15,30	
後掃燕舞	⬋	下上	15,30	
転身連砲		上上	18,18	
旋風連脚	(⇧で3回、キック中⇩で寝る)	中	30	
旋風連脚	⇨or➡ (⇧で3回、キック中⇩で寝る)	中	30	
龍声下段脚	➡	中中中中下	10,10,10,10,20	
龍声中段脚	➡	全部中	10,10,10,10,15	
狼牙揺震撃	➡	中中中上中	25,12,12,20,20	
狼牙虎蹲山	➡ ⇩	中中中上下	25,12,12,20,10	
[illegible]	➡	上中	35,20	
虎蹲山	➡ ⇩	上下	35,20	
虚環脚		上下	25,20	
雷光下段脚	⇨	上中中下	35,12,10,20	
雷光中段脚	⇨	上中中中	35,12,10,15	
弧流腿		中	25	
落顔砕	背後接近して or	投げ	45	
綜爪牙	➡	全部上		
衿締め	接近して	投げ	30	
飛空脚	接近して	投げ	40	
払い倒し	➡⇨	投げ	30	
妃睡鳥(・1)	⬅			
鳳凰旋風脚	・1中に	不	90	
鷹爪連脚	・1中に ×4	全部中	15,15,15,15	
伏寝弧流腿	相手足側でうつ伏せから	中	25	
伏寝掃腿	相手足側でうつ伏せから	下	15	
仰向けからうつ伏せに転がる	仰向けに寝て⇩			
うつ伏せから仰向けに転がる	うつ伏せに寝て			
雷光跳脚	➡➡➡	中	30	
伏寝滑	相手足側でうつ伏せから	下	15	
拳暫連脚		下下中	7,7,35	

〈10連コンボ〉

攻撃種類									下	上
攻撃力									7	35
攻撃種類	上	上	下	中	中	中	上	中	中	上
攻撃力	10	8	7	8	6	6	10	6	6	30
攻撃種類					中	中	下	下	中	
攻撃力					9	10	11	12	21	

旋風連脚はレバーを上に長めに入れることによって3回つなげることができる。また、キック中にレバーを下に入れっぱなしにしていると寝る態勢になる。綜爪牙は相手のガードを崩す技だが、ガードされ続けるとヒットしない。鷹爪連脚は鳳凰旋風脚につながる。拳暫連脚は最初の右キックを押してからしばらく待って、それから後のコマンドを入力すればＯＫだ。

ポール

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
腕取り逆十字	接近して(○●/○●)	投げ	35	
一本背負い	接近して(●○/●○)	投げ	35	
巴投げ	接近して(●○/●○)⇦	投げ	35	
裏当て	接近して➡➡(●●/○○)	投げ	35	
ワンツーパンチ	(●○/○○) (○●/○○)	上上	10,15(12,15)	
双飛天脚	⬈(○○/●○) (○○/○●)	中中	25,25	
崩拳	⬇⬊➡(○●/○○)	中	35[52]	
PKコンボ	(○●/○○) (○○/●○)	上上	12,30(15,30)	
PDKコンボ	(○●/○○)⇩(○○/●○)	上下	12,17(15,19)	
落葉	しゃがみ途中(○○/○●) (○●/○○)	下中	15,25	
あびせ蹴り	➡➡(○○/○●)	中(よ)	20	
葉桜	⇩⬊(○●/○○)	中	30	
岩石割り	しゃがみ途中(○●/○○)	ダ	25	
三宝龍(上段)	➡➡(○○/●○) (○○/○●) (○○/○●)	中中上	20,15,25	
三宝龍(中段)	➡➡(○○/●○) (○○/○●)➡or⬊(○○/○●)	中中中	20,15,15	
三宝龍(下段)	➡➡(○○/●○) (○○/○●)⬇or⬋(○○/○●)	中中下	20,15,15	
瓦割り	しゃがみ途中(●○/○○)	中	15	
瓦割り崩拳	しゃがみ途中(●○/○○) (○●/○○)	中中	15,30	
瓦割り落葉	しゃがみ途中(●○/○○) (○○/○●) (○●/○○)	中下中	15,15,25	
葉桜崩拳	⇩⬊(○●/○○) (○●/○○)	中中	30,30	
疾風	➡⇨(○●/○○)	中	15	
風牙	接近して⬂(●●/○○)	投げ	40	
葉桜鉄騎	⇩⬊(○●/○○) (●○/○○)	中下	30,15	
背落し	背後接近して(●○/●○)or(○●/○●)	投げ	40	
万聖竜王拳	⇦(●●/○○)	不	100	
アルティメットタックル	⬁(●●/○○)	不、投げ	5	(○●/○●)
闇雲	タックル中(○●/○○) (●○/○○) (○●/○○) (●○/○○) (○●/○○)	投げ	5,5,5,5,5	
闇雲締め	タックル中(○●/○○) (●○/○○) (●○/○○) (○○/●○) (○○/○●) (●●/○○)	投げ	5,8,8,35	
逆PDKコンボ	(●○/○○)⇩(○○/○●)	上下	10,22	
クイックPKコンボ	前進中(○●/○○) (○○/●○)	上上	10,20	
返し技	相手の攻撃に合わせて⇦(●○/●○)or⇦(○●/○●)	返し投げ		

〈10連コンボ〉

入力	(●○/○○)	(○●/○○)	(○○/●○)	☆(○●/○○)	(●○/○○)	(○●/○○)	(●○/○○)	☆(○○/○●)	(○●/○○)	(●○/○○)
攻撃種類	上	上	中	上	中	上	上	下	中	中
攻撃力	10	15	7	5	7	4	5	7	8	30
入力				☆(●○/○○)	☆(○○/○●)	(○●/○○)	(●○/○○)	☆(○○/○●)	(○●/○○)	(●○/○○)
攻撃種類				中	下	中	上	中	上	中
攻撃力				6	7	8	5	8	10	30
入力					☆(○●/○○)					
攻撃種類					中					
攻撃力					30					

岩石割りはダウン攻撃専用の技なので、相手が立っている状態で出すと技を空振りするばかりか、絶好の攻撃チャンスを相手に与えてしまう結果になりかねない。41ページにも書いてあるが吉光のガード不能技にポールの返し技は通用しないので要注意だ。

キング

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
ブレンバスター	接近して(○●/○●)	投げ	30	
ココナッツクラッシュ	接近して(●○/●○)	投げ	30	
DDT	接近して⬋⬁(●●/○○)	投げ	55	
ツ[illegible]	接近して⬋⇨(●●/○○)	投げ	65	
ジャガードライバー(*1)	接近して⬇⬊⇨(●○/○○)	投げ	25	
ジャイアントスイング	接近して➡⬅⬋⬇⬊⇨(●○/○○)	投げ	70	
ワンツーパンチ	(●○/○○) (○●/○○)	上上	12,15(15,15)	
ワンツーアッパー	(●○/○○) (○●/○○) (●○/○○)	上上中	12,15,18(15,15,18)	
ドロップキック	➡➡(○○/●●)or(○○/●●)	中(よ)	25	
サテライトドロップキック	➡➡➡(○○/●●)	上or中(よ)	40	
シェイルキック	➡➡(○○/○●)	中	30	
ナックルボム	⬈(●●/○○)	中	35	
アリキック(*2)	⇩⬊(○○/○●)×3 or⬇(○○/●●)	下下下	17,7,7	
アリキック(カウンター時)(*3)	⇩⬊(○○/○●)×5	全部下	17,7,5,4,3	
エルボードロップ	大J始め(○●/○●)	中	35	
スマッシュアッパー	➡➡(○●/○○)	中	20	
グランドスマッシュ	➡➡☆(○●/○○)	下(ひ)	6	
ダイナマイトアッパー	⇩⬂(○●/○○)	中	20	
フライングクロスチョップ	➡➡(●●/○○)	上下(よ)	15	
[illegible]	⬆(or⬉)(○○/●●)	中	40	
フラ[illegible]	⬊(○○/●●)	中	20	
フラ[illegible]	⬊(○○/●●)	投げ	45	
フ[illegible]	⬊(○○/●●)	投げ	20+45	
ライト[illegible]	(○●/○○) (●○/○○)	上中	12,15(15,18)	
レフトストレート→ライトアッパー	しゃがみ途中(●○/○○) (○●/○○)	下中	5,15	
ムーンサルトボディープレス	➡(●○/○●)	不	25	
シャ[illegible]インパクト	⇨(●●/○○)	上(不)	50	
ジャガーバックブリーカー	*1カウンターヒット時(●●/○○)	投げ	40	
ジャンピングパワーボム	*1カウンターヒット時(●●/○○)⬆⬇(○○/●●)	投げ	60	
ハーフボストンクラブ	背後接近して(●○/●○)	投げ	55	
コブラツイスト	背後接近して(○●/○●)	投げ	55	
フィギアフォーレッグロック	接近して⬁(●●/○○)	投げ	30	(○○/●●)
アーチロックフェイスバスター	*1中に(●●/○○)	投げ	30	
ボストンクラブ	*1中に(●●/○○) (○○/●○) (○○/○●) (●●/○○)	投げ	45	
エルボースティング	⬇(●●/○○)	中	15	
スピニングスマッシュ	*2中に(○●/○○)	中	10	
オクトパスホールド	*3の4発目ヒット時に(○○/○●) (○●/○○) (●○/○○) (○○/●○)	投げ	80	
[illegible]	接近して➡⬂(○●/●○)	投げ	30	
インディアンデスロック(*5)	*4中に(●●/○○) (●○/○○) (○○/●○) (●●/○●)	投げ	30	(●●/○○)
ロメロスペシャル	*5中に(●●/○○) (○○/●○) (○○/○●) (●●/○○) (●●/●●)	投げ	50	
S.T.F	*4中に(●○/○○) (○●/○○) (○○/●○) (●○/○○) (●●/○○)	投げ	35	(●○/●○)
スコーピオンデスロック	*4中に(●●/○○) (○●/○○) (●○/○○) (●○/●○)	投げ	35	(○●/○●)
リバースアームクラッチスラム(*6)	接近して➡⬂(●○/●○)	投げ	25	
リバースアームクラッチスラム(*7)	接近して➡⬂(○●/○●)	投げ	25	
バックドロップ(*8)	*6or*7中に(○●/○○) (●○/○○) (●●/○○)	投げ	18	
ジャーマンスープレックス(*9)	*8中に(○○/●●) (●●/○○)	投げ	15	
パワーボム(*10)	*9中に(●○/○○) (○●/○○) (○○/●●)	投げ	25	
ジャイアントスイング	*10中に(○●/○○) (●○/○○) (○○/●○) (○○/○●)	投げ	30	

〈10連コンボ〉

入力										(●○/○○)
攻撃種類										中
攻撃力										23
入力	(●○/○○)	(○●/○○)	(●○/○○)	☆(●○/○○)	(○●/○○)	☆(○○/○●)	(○○/○●)	(○○/○●)	☆(●○/○○)	(○○/●○)
攻撃種類	上	上	中	中	上	下	下	下	中	中
攻撃力	12	15	10	6	6	5	5	5	7	30
入力					(○○/●○)	☆(○○/●○)	(○○/○●)	(○○/●○)	☆(○●/○○)	(●●/○○)
攻撃種類					上	中	下	下	下	投げ
攻撃力					8	10	5	5	6	30

また備考欄にあるボタンでフィギアフォーレッグロックを返して逆4の字にした場合、キングは28のダメージを喰らう。「ワンダフル〜」のバックドロップは左右パンチ同時か右パンチ+右キックで抜け、ジャーマンは左右キック同時か左パンチ+左キックで抜け、ジャイアントスイングは右パンチ+右キックか左右パンチ同時で抜けることができる。

ジャック

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
リフトアップスラム	接近して[2+4]		30	
ヘ[illegible]	[1+3]	中	20(40)	
パイルドライバー	接近して⬋⇨[1+2]		70	
パ[illegible]	接近して↓⬋⇦[2]		55	
ピラミッドドライバー	接近して↓⬊⇨[1]		25	
ス[illegible]	ダウン中⇩[1+2]	下	12	
マシンガンナックル	⬋[1]×5 ⬊[2]	下下下下下中	15,20,25,20,25,40	
ス[illegible]	[2] [1] [2]	上中中	17,25,25	
ハンマーコンボ	[1]×3	上上中	18,20,25	
タ[illegible]	立ち途中[1+2] [1+2]or[1+2] [1+2]	中中	25,30or22,22	
スイング[illegible]	⇩⬊[1] [2] [1]	中中中	15,12,12	
ス[illegible]	⇩⬊[2] [1] [2]	中中中	15,12,12	
メガトンパンチ	←⬋↓⬂[2]	中	45[67]	
ハ[illegible]	⇨or➡[1+2]	中	25	
ヒップブレス(・2)	⬈[3+4]	中	35	
[illegible]	↓⬂[1] [2] [1] [2]	上中中上	12,15,15,30	
ギガトンパンチ	←⬋↓⬊→(レバー回転)[1]	不	20,40,50,80,199	
[illegible]	・2or・3後[1] [2] [1] [2]	全部下	10,10,10,10	
ブラッドファン	・2or・3後[2] [1] [2] [1]	全部下	10,10,10,10	
そ[illegible]	[3+4]			
ハンマーラッシュロー	⇩[1]×3 [2]⇩[1]	下下中中下	12,12,12,12,12	
ハ[illegible]	⇩[1]×3 [2]⬂[1]	下下中中中	12,12,12,12,12	
ハンマーラッシュハイ	⇩[1]×3 [2]⇨[1]	下下中中上	12,12,12,12,12	
[illegible]	↓[1+2]	中	50	
シザースメルトダウン	⇨or➡[1+2] [1+2]	中下	25,25	
シ[illegible]	⇨or➡[1+2]⬂[2]	中中	25,35	
メルトダウン	しゃがみ中[1+2]	下	25	
シ[illegible]	・3中に⇧			
シット&ヒップブレス	・3中に[3+4]	中	35	
カ[illegible]	接近して⬂[2+4]	投げ	30	
カ[illegible]スルーブラス	接近して⬊⬂[2+4]	投げ	30	
メ[illegible]	←⬋↓⬊[1]	下	35	
メガトンストライク	しゃがみ中[1] [2]	下中	12,35	
[illegible]	・1ヒット後[1+2]	投げ	30	
デスシュート	背後接近して[2+4]	投げ	70	
ハ[illegible]	立ち上がり途中[1]	中	20	
ゴリ[illegible]コンボ	⬃[3] [4] [3] [4] [3] [4]	全部下	25,12,12,12,12,12	
ハ[illegible]	↓⬂[1][2]⇩[1]	中中下	12,12,12	
ハンマーラッシュミ[illegible]	↓⬂[1] [2]⬁[1]	中中中	12,12,12	
ハ[illegible]	↓⬂[1] [2]⇩[1]	中中上	12,12,12	
ハンマー[illegible]ロー	↓⬂[2]⇩[1]	中下	12,12	
ハ[illegible]	↓⬂[2]⬁[1]	中中	12,12	
ハンマー[illegible]ハイ	↓⬂[2]⇩[1]	中上	12,12	

〈10連コンボ〉

入力	↓[2]	[1]	[1]	☆[1]	[2]	[1]	[2]	[1]	☆[1+2]	[1+2]
攻撃種類	下	下	下	中	中	上	中	中	中	中
攻撃力	10	6	5	7	7	6	6	8	21	25
入力	↓[1]	[1]	☆[4]	[3]	[4]	☆[2]			☆[1+2]	[1+2]
攻撃種類	上	中	下	下	下	中			下	中
攻撃力	15	8	5	5	7	8			12	35

ギガトンパンチの攻撃力の欄にある数値のみ1～5回転目の攻撃力だ。ただし1回転目は立ちガードが可能。

吉光

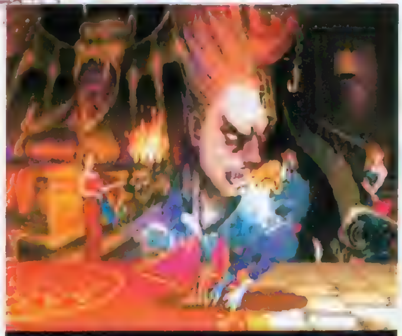
技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
雫	接近して[2+4]	投げ	30	
双破	接近して[1+3]	投げ	35	
忍法陽炎(・1)	➡➡[3+4]	中	40	
忍法草薙	・1中に[1+2]	上	40	
忍法卍葛	⇦[1]×6	全部上	10,10,10,10,10,10	
忍法卍茨(・2)	⬁[3]×5	全部下	12,7,7,5,5	
三散華	[4]×3	上上上	20,20,20	
忍法卍車	⬉[3+4]	中	30	
吹雪	➡➡[4]	中	20	
倒木蹴	・2中に➡[4]	中	12	
斬哭剣	⬋[1]	不	15	
絶鳴剣(・3)	←←[1]	不	90	
稲妻	[3] [4]	上中	35,30	
露払い	⇩⬊[3]	下	12	
PKコンボ	[2] [3]	上上	12,30	
PDKコンボ	[2]⇩[3]	上下	12,17	
卍あぐら(・4)	⇩[3+4]			
千覚(・5)	・4中☆	回復		
飛空剣(・6)	大Jし始めに[1+2]			
飛空襲剣	・6中に⇩	不	25,40(25,30,40)	
旋風剣	・3中に[1]	不	30	
忍法卍菊	⬀[2]×6	中	10,10,10,10,10,10	
不惑	➡⇨[1+4]	不	100	
惑	➡⇨[1+4]☆	不惑キャンセル		
忍法風塵	背後接近して[1+3]or[2+4]	投げ	70	
不變	↓[1+4]	不	60	
華厳	しゃがみ中⬋←[1]	不	30	
忍法櫓落し	↓⬋⇦[1+2]	投げ	60	
日向砲	[4] [3]	中	30	
華輪	⇦[1+4]×6	軸ずらし(体力消耗)		
千覚無空舞	・5中に⇦	ワープ		
連獄剣	⬋[1] ☆⬃	不	15	
草薙砲	➡➡[3+4] [1+2] [3+4]	中上中	40,40,30	
卍裏拳	➡[2]	上	12	

〈10連コンボ〉

入力					[2]	[2]	[2]	☆[4]	[1]	[1]
攻撃種類					中	中	中	中	不	不
攻撃力					3	3	3	7	8	30
入力	[1]	[2]	[1]	☆[4]	☆[4]	☆[4]	[1]	[1]	[1]	[1]
攻撃種類	上	中	中	上	上	下	下	不	不	不
攻撃力	10	8	6	9	9	5	5	8	8	30
入力	[4]	☆[4]	☆[2]	[2]	[1]			☆[3+4]		
攻撃種類	上	上	中	上	不			中		
攻撃力	20	20	5	6	30			25		

千覚は3ずつ体力が回復するのに対し、華輪は8ずつ体力を消耗する。ガード不能技の連獄剣はレバーを離すと相手に斬りかかるもの。卍裏拳はヒットすると相手が後ろを向くので、背後投げに活用しよう。飛空襲拳は飛空時間によって攻撃力が変わる。時間の短い順に25、30、40。

TEKKEN2 COMMAND LIST



発売後に必ず役立つキャラ別徹底攻略!!

前号までの「ヴァンパイア」特集などで、各キャラクターごとの特徴は大体つかめてもらえたんじゃないかな。さて今回は、各キャラクターごとの特徴を再検証しつつ、対戦や対コンピュータ戦での攻略を徹底的に行なうぞ。特に、キャラごとのチェーンコンボや、全コマンドリストは、きっと役に立つことだろう。

「ヴァンパイア」をまだプレーしたことのない人にとって、発売前ということもあって、わかりにくい箇所があるだろう。しかし、今読んで、発売後にもう一度読み直せば、新たな発見があるかも知れない!! 予習のつもりで読んでほしい。

▲スペシャルゲージなどの新システム、膨大な量の動画パターンにより完成されたキャラクターの動き、個性豊かなキャラクター設定などが、このゲームの魅力として挙げられる。「ヴァンパイア」の魅力はこんな狭いスペースでは語り切れない!!

方向キーを横に2回入力することで、前後に素早い移動ができるダッシュ。キャラクターによっては無敵状態になったり、ダッシュ中に出した必殺技の効果が変化したりと、移動以外にも様々な効果がある。キャラごとの特徴をつかもう。

スペシャルゲージ点灯時が攻撃のチャンス!!

技を出すことで徐々にたまっていくスペシャルゲージ。満タンになってスペシャルゲージが点灯すると、特別な効果を発揮することができるのだ。その効果は、通常技の攻撃力が1.25倍にパワーアップ、一部の必殺技の変化、そしてスペシャル必殺技が使えるようになるという3つ。どれを選択するかで戦況が一変するだけに、冷静な判断が要求されるぞ。

今が友達に差をつけるチ
発売前のキャラ別徹底総
ヴァンパ

ヴァンパイア Vampire

©CAPCOM ※画面はアーケード版および開発中のものです。

▲アーケード版になかった特典として、ＰＳ版はテーマソング他１曲を矢沢永吉が歌ってくれる。スゴい!!

▲勝ったときの決めゼリフにも反映されているように、キャラクターごとの性格づけはピカイチのセンスだ。

チェーンコンボで勝つ!!

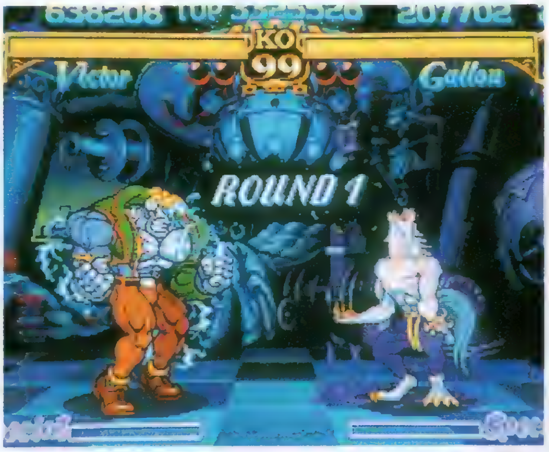
キャラクターの状態変化を目で見てタイミングを測り、通常技をつなげていくのがチェーンコンボだ。攻撃時のマークが星の状態から血の状態に代わった瞬間に次のボタンを押す、というタイミングを覚えよう。

空中での攻防が勝敗を分ける!!

『ヴァンパイア』の魅力のひとつに、空中戦での攻防が挙げられる。一言に空中戦といっても、空中で必殺技や連続技を仕掛けたり、その必殺技を空中でガードしたり、さらには空中ガード中の相手を投げたりと、一言では語り尽くせないほどの、さまざまな要素と激しい可能性が空中に存在するのだ。空中戦の攻防を制する者が『ヴァンパイア』を制すると言っても過言ではないだろう。

『ストII』とは別モノのゲーム

この『ヴァンパイア』は、いくら『ストII』シリーズの流れを汲んでいるとはいえ、『ストII』の攻略方法がそのまま通用するほど甘くはない。というのも、ダッシュ移動や空中ガード、スペシャルゲージといった超強力な新システムによって、まったく異質のゲームになっているからだ。



▲某怪物マンガを読んで育った世代にとっては、ドラキュラや狼男、フランケンシュタインなどが登場するというだけで、十分に魅力的なのだ。

ヴァンパイア
～ザ ナイト ウォリアーズ～

●ジャンル／対戦格闘ACT●メーカー／カプコン
●発売日／秋予定●価格／¥5,800
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可（２人）

ャンス!!
攻略ッ!!
イア
ザ・ナイト ウォリアーズ

いよいよ秋！　読書の秋でゲームの秋。そして『ヴァンパイア』発売の秋っ!! 発売を間近に控えた今号では、各キャラクターごとの攻略に突入するぞ!!

デミトリ

地獄の炎で相手を燃やせ!!

そこまでだ あとは地獄で悔いるがいい

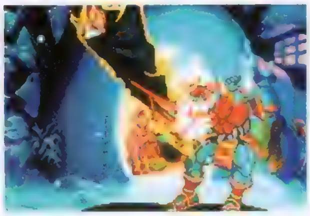
飛び道具のカオスフレア、無敵時間のあるデモンクレイドル、そして強力な通常技。こう挙げてみただけでも使いやすそうなキャラであることがわかる。遠距離、近距離、共に苦にしないオールマイティーなヤツ。

前後のダッシュを組み込みつつ、間合いが離れたらカオスフレア。近づいたらしゃがみ大キックなどで牽制し、飛び込んできたらすかさずデモンクレイドルや立ち中キック。間合いが遠ければしゃがみ大キックなどで迎撃するのが基本だ。相手を転ばせた後は、チェーンコンボを相手の起きあがりに重ねておくのがよいだろう。相手がガードしているようであればネガティブストーレンで投げにいく。ただし、このときリバーサルにはくれぐれも注意が必要だ。スペシャル点灯時には、相手の起き上がりを狙ってミッドナイトプレジャーを決める。前方ダッシュ後に決めてもいいだろう。

必殺技

◀スペシャル点灯時に使うと、炎が大きくなり貫通力が増す。

▶短いながらも無敵時間がある。対空にはもってこいの必殺技だ。



◀攻撃中にコマンドを入力し続けると、ヒット数増加。

スペシャル必殺技 ミッドナイトプレジャー

相手を捕らえ噛みついた後、打撃を加える

▲投げ判定なので、連続技に組み込むことができないのは残念だ。

▲フィニッシュのあと、どうつなぐかがポイントになる技だ。

PERSONAL DATA

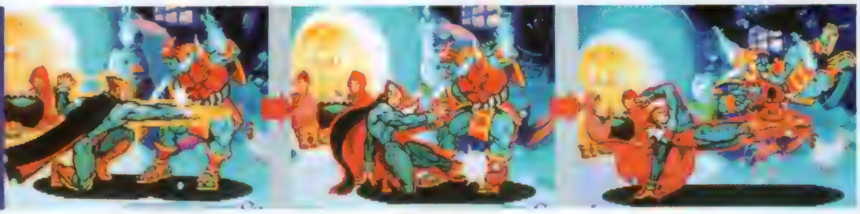
種　族：ヴァンパイア
本　名：デミトリ・マキシモフ
出身地：ルーマニア
誕　生：1483年
身長、体重：197cm、101kg

プロフィール

闘いの予兆か。冷徹なる貴公子が闇のオーラを身に纏い、悠久の眠りより今、目覚める。

チェーンコンボ

しゃがみ弱キックから入って、次にしゃがみ中パンチ、最後にしゃがみ強キック。弱、中、強、と一定のリズムで入力すると出しやすい。



操作性	★★★★★
スピード	★★★★
技体系	コマンド系
破壊力	★★★
総合	操作性に優れ、スピードもある。破壊力の弱さは、ダッシュとチェーンコンボで十分にカバーしている。

BASIC 地、空とカオスフレアの連発だ

空中カオスフレアを撃っておいて、それを追いかけるように地上カオスフレアを撃つパターンだけで大抵勝ち抜ける。このパターンにハマらないようなら、近寄ってきたところをしゃがみ強キックで追い払い、飛んできたらデモンクレイドルなどで迎撃しよう。スペシャル点灯時には、足払いで転ばせて、ミッドナイトプレジャーだ！

VS フォボス

バットスピンを連発するだけでOK。確実に当たる間合いを覚えておこう。弱、中、強を使い分けるのがベストだ。ちなみにバットスピンは連続で入力できるのを忘れずに。

VS パイロン

遠く離れてカオスフレアを打ち続け、飛び込んできたらしゃがみ大キックで落とす。ワープしてきた場合、空中に出現したらガード。背後に現れたら、しゃがみ弱キックだ。

モリガン

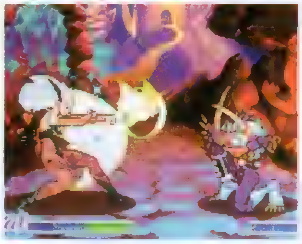
夜の女王が華麗に舞う

必殺技のコマンドはデミトリとほとんど同じ。翼を使った攻撃など、見た目の変わった技が多いが、使い勝手はそれほど悪くない。

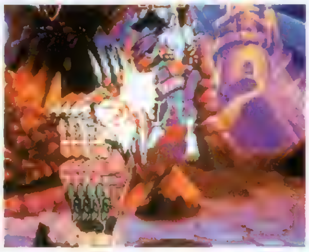
奪ってあげる…あなたの全てを

基本的にはデミトリと同じなのだが、ダッシュに大きな違いがある。モリガンのダッシュは方向キーを入力する時間の長さによって移動距離、飛行高度が違ってくる。移動距離の異なるダッシュを使い分けることによって、ソウルフィストを追いかけながら近づいたり、相手の背後に回ったりと、攻撃のパターンに広がりを持たせることができる。また、ダッシュ中は空中に浮かんでいる扱いになるため、ダッシュ攻撃とジャンプ攻撃は同じ技が出るということを覚えておこう。

必殺技



◀通常だとヒットしてものけぞるだけだが、スペシャル点灯時に当てるとダウンするぞ。

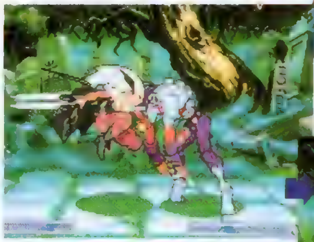


▶地面から離れるまでは無敵。スペシャルゲージが点灯していれば、最大で7ヒットする。

ダークネスイリュージョン

低空飛行で近づいて
分身と2体で猛連打!!

スペシャル必殺技



▲◀相手にガードされると、ダメージを与えられないぞ!! 相手の起きあがり時に相手の背後に回って出したり、連続技に組み込んだりなど、工夫が必要な技である。

PERSONAL DATA

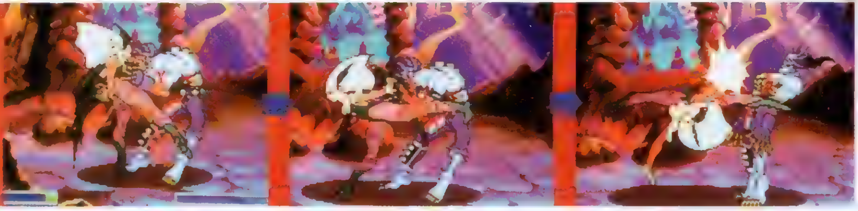
種　族：サキュバス
本　名：モリガン・アースランド
出身地：スコットランド
誕　生：1678年
身長、体重：172cm、58kg

プロフィール

刺激は自分を満たす、と考える彼女は今日も闇に消えていく……新たな刺激を求めて。

チェーンコンボ

弱、中、強とつなげて出すのは、基本なので必ずマスターしよう。あと中キックから立ち強キックにつなぐとヒット数が増える。



Morrigan

VS.COM

操作性	★★★★★
スピード	★★★★
技体系	コマンド系
破壊力	★★★
総合	彼女の通常技は、変則的なモノが多いが、慣れてしまえば強力な武器になる。攻守のバランスのとれたキャラ。

BASIC ベクタードレインで相手を落とせ

ソウルフィストを撃ちつつ、近づいてきたら立ち大キックで追いはらう。飛んできたらときには、シャドウブレイドや立ち強キックで落とすといいだろう。または、ダッシュ中キックをあてて、着地と同時にベクタードレインを狙うのもいいぞ。ふだんは決まりにくい技だけど、この時はかなりの高確率で相手を吸い込んでくれるぞ。

VS フォボス

まず、相手を転ばせる。で、起きあがり時にシャドウブレイドを決めるというパターンを繰り返す。また、ジャンプ弱パンチを当てて着地後にベクタードレインでもよい。

VS パイロン

離れてソウルフィストを打ち、飛び込んできたらしゃがみ強キック、ワープした場合は、立ち強キックを出す。するとワープ先が空中でも背後でもキチンと対応できる。

オルバス

起きあがりの簡単な2択で対戦では常に上位に位置するオルバス。コンピュータには通用しない技だが、威力はバツグン。

おかしい聞こえんな
私を讃える言葉が

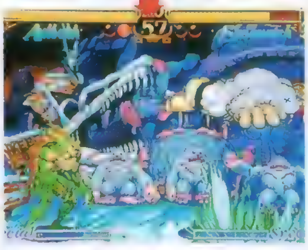
カニパンチで2択だ!

相手のダウンからの起き上がり時に、通称「カニパンチ」と呼ばれる下段ガード不能なしゃがみ強パンチか、上段ガード不能なしゃがみ強キックを重ねるという攻撃が有効。これらの技は、技を出されたときの見極めが出来ないため、避けるためにはカンに頼る意外に方法がないからだ。

他にもヒットすると気絶状態になる必殺技ポイズンブレスやソニックウェーブ、他のキャラと違い、相手を2回地面にたたきつけることのできる投げ、発生位置を調節できるスペシャル必殺技、速い移動スピードを持ち合わせている、扱いやすく、いやらしいキャラだ。

また、前ダッシュ中の強パンチは、相手の飛び道具の多くをくぐれるだけでなく、ヒット数も多い便利な技だぞ。

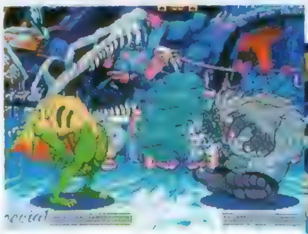
スペシャル必殺技 アクアスプレッド



相手の足元に巨大な水柱を起こし天高く放り上げる

▲小さな水の玉を発射し、相手の足元を狙って水柱をつくる。ボタンを押す長さによって、水柱をつくる場所をコントロールできる。相手のスキをついて、うまく足元にあわせよう。

必殺技



▲ポイズンブレスは、スペシャル点灯時に使うと、技の効果時間が長くなる。

▼スクリュージェットはスペシャル点灯時に使うとヒット数が増加するぞ!

PERSONAL DATA

種　族：マーマン
本　名：オルバス
出身地：ブラジル
誕　生：1953年
身　長：184cm
体　重：62kg

プロフィール

水の英雄であり、アマゾンの水中帝国の若き王オルバス。半魚人の最後の生き残りだ。

チェーンコンボ

立ち強キック→立ち中パンチ・立ち強キックの3ヒット。立ち強キックのリーチが長いので当てやすい。しゃがみ強キックならダウンさせられる。

操作性	★★★★
スピード	★★★
技体系	コマンド系
破壊力	★★★
総合	必殺技は扱いにくいものの、通常技とスピードのバランスが優れていて使いやすい上に強いという、お手軽キャラだ。

BASIC ポイズンブレスの後が勝負だ!

必殺技のソニックウェーブとポイズンブレスは、ヒットすると相手を気絶状態に出来る。そこからの攻撃の組み立てが勝敗を決める。ポイズンブレスは、出した後もしばらくその場にただよっているので、ヒットさせやすいうえに相手を地上に落とせる。ポイズンブレスで気絶させ、ジャンプ攻撃からのチェーンコンボで一気に決めたい。

VS フォボス

フォボスと離れて闘うのは危険。チェーンコンボをうまくつないで、相手に反撃のスキを与えないように攻めたてよう。離れてしまったら、トリックフィッシュが有効だ。

VS パイロン

パイロンは追いつめても、テレポートで逃げてしまう。相手の出現位置を予想して、しゃがみ強パンチを重ねよう。また、飛び道具の下を前ダッシュでくぐることができるぞ。

ビクトル

コマンド投げで大逆転!

絶大な破壊力を誇るビクトル。移動スピードが遅いので、どうやって相手に接近するかがカギとなる。テクニカルなキャラ。

19世紀に製造された人造人間のビクトル。その破壊力はゲーム中1、2を争う。破壊力があるかわりにスピードが遅く、しかも前方ダッシュが無いのがつらいところだ。突進系の必殺技が多くあるので、これらの使い方が勝敗を分けるだろう。

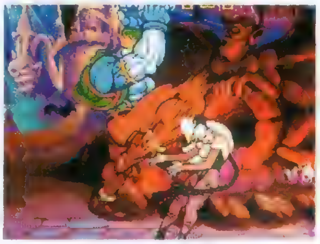
いくつかの通常攻撃は、ボタンを押し続けることにより電撃を発生させられる。この電撃で相手の飛び道具を消したり、相手を感電させてダウンさせたりできるので、うまく使いたい。

必殺技のギガバーンは、ガードキャンセルで出しやすいので、覚えておいて損は無いだろう。相手のジャンプ攻撃をガードした直後に出せば、絶対に当てることができる心強い技。是非マスターしたい。

ビクトルは飛び道具もスピードも無いため、相手の動きを読むことが重要になってくるぞ。

必 殺 技

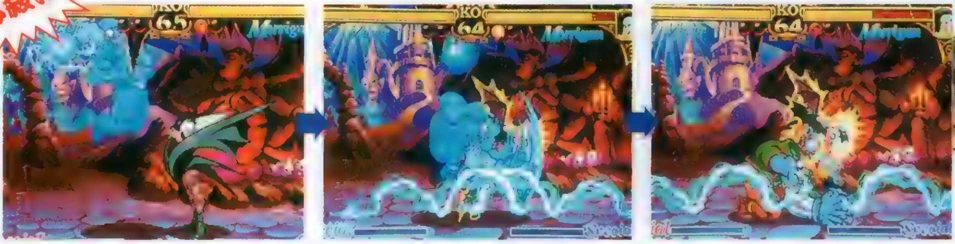
◀回転中に無敵時間があるジャイロクラッシュ。この後、リーチの長いパンチを繰り出す。タイミングが命だ。



▶突進系の必殺技の代表とも言えるギガハンマー。ゲージを使うとヒット数が増加して、リーチも倍増する。

スペシャル必殺技 サンダーブレイク

高くジャンプし、拳を地面にたたきつけて電撃を走らせる豪快な技だ!!



◀地面を走る電撃は下段、たたきつける手は上段ガードなのが強みだ。

チェーンコンボ

立ち弱キック→立ち中キック→立ち強キックの3ヒット。別名『足コンボ』。あまり実用的では無いが、大ダメージでこのうえなく屈辱的な技。

PERSONAL DATA

種族：フランケンシュタイン
本　名：ビクトル　フォン　ゲルテンハイム
出身地：ドイツ
製　造：1830年
身長、体重：249cm,230kg

プロフィール

生みの親の博士の名前を受け継いだ人造人間。博士の命と引き替えに生を受ける。

Victor

VS.COM

操作性	★★
スピード	★★
技体系	ため系
破壊力	★★★★★
総合	移動スピードの遅さが多少つらいが、補ってありあまる破壊力がある。ジャンプ攻撃からのコマンド投げは凶悪。

BASIC メガスパイクで一発逆転を狙え!

相手に近づくことさえできてしまえば、どうとでもなる。相手が必殺技を出した後のスキを狙ってジャンプ攻撃で飛び込もう。そのままジャンプ攻撃が当たったらチェーンコンボに、ガードされたら着地と同時にメガスパイクのコマンドを入れて投げてしまえ。飛び道具を使ってくる相手にはギガバスターの無敵時間を利用して攻撃しよう。

VS パイロン

ギガハンマーやギガバスターをヒットさせて転ばせたところに飛び込んで、メガスパイクで投げてしまおう。早めに近づかないと、何も出来ないまま負けてしまうので注意。

VS フォボス

空中からの攻撃をガードして、ガードキャンセルでギガバーンをヒットさせよう。相手がテレポートして逃げたら、出現位置にしゃがみ強キックを出しておくのが一番安全だ。

サスカッチ

かわいらしい外見やコミカルな動きとは裏腹に、技は強力!! 飛び道具を持ってはいるけどスピードが遅く、あまり頼りにはならない。そのため遠距離よりも近距離での闘いがメインになるだろう。ビッグブランチさえ確実にマスターしてしまえば、ビギナーでもそこそこの勝負ができるぞ!

さ、メシにすっか

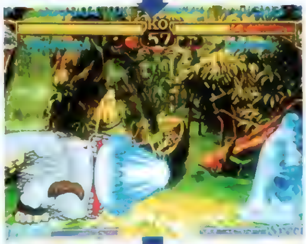
食べて、吐いて、撃つ

基本的な構成として、弱パンチなどのラッシュからビッグブランチで一気に攻めるという戦法がある。が、それにはまず相手に近づかなければならない。前方ダッシュ弱パンチでもよいが、なるべくなら飛び込みキックで接近するのがベターだろう。飛び込み強キックは、2段ヒットする技なので、そこからビッグタイフーンにつなげられれば、さらに強力なダメージを与えられる。手堅くいくのなら、ダッシュ中キックのほうがスキが小さくて無難といえるだろう。

飛び道具を撃ってきた後など、相手が硬直しているときには、先にビッグブランチで食べてしまうと、相手の動きを封じることができるうえ、ダメージも若干多く与えられるのだ。スペシャル必殺技を使う時はビッグブランチで食べてから。

スペシャル必殺技

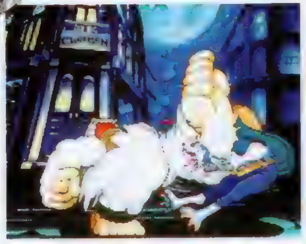
ビックフリーザー



エネルギー充填120%!!
なんてことを思い出す

▲出るまでに少々時間がかかるけど、出てしまえばこっちのものだ。飛び道具なんかはモノともせずに貫いていくぞ。確実に当てるためには、ビックブランチで凍らせたあとに使うのがよい。

必殺技



▲ガードされるとガードキャンセルをくらいやすいので注意しよう。

▼ビッグブランチで相手を凍らせた後は、打撃による追い打ち攻撃が可能。

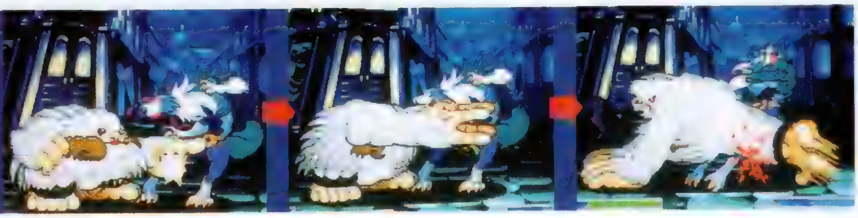
PERSONAL DATA

種　族：ビッグフット
本　名：サスカッチ
出身地：カナダ
誕　生：1903年
身　長：166cm
体　重：180kg

プロフィール
最近よそものが村を荒らしに来ていることに危機を感じ、山を下りることを決心した。

チェーンコンボ

しゃがみ弱パンチからしゃがみ中パンチにつなぎ、最後にしゃがみ大キック。飛びこみ大キックでめくってからつなぐと大ダメージ。



操作性	★★★★
スピード	★★
技体系	コマンド系
破壊力	★★★★
総合	リーチは長いが、1発の破壊力は小さめ。通常技を当てたら、必ずチェーンコンボにつなぐ覚悟で攻めるべし。

BASIC どんどん食べちゃいましょう

ダッシュ中キックなどを当ててから着地後にビッグブランチ、凍ったところをチェーンコンボやしゃがみ大キックなどで転ばせる、あとは起きあがりにダッシュ中キックをあわせて……というパターンの繰り返しで大抵のキャラは攻略できる。ゲージがたまったら、例によってビッグブランチで凍らせてからビックフリーザー。

VS フォボス

飛び込み小パンチやダッシュ中キックなどを当てて接近。着地後ビックブランチで凍らせ、チェーンコンボなどで転ばせる。あとは起き上がり時に同じことを繰り返すだけ。

VS パイロン

基本的にはフォボスと攻略方は同じ。ワープしてきた場合には、空中ならばガードをして、地上なら立ち大キックを早めに出しておくとダメージが与えられる。

ザベル

レバー入れ攻撃が強力!

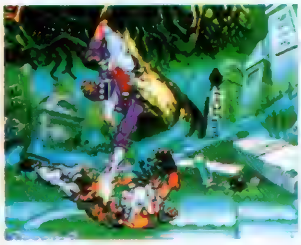
ジャンプ中にダッシュが出来たり、瞬間移動が出来たりと、他のキャラに無い面を多く持つトリッキーなキャラ。扱いにくい反面、使いこなせればこの上無く強力なキャラとなる。方向キー入力で変化する通常技をどう使うかがポイントとなる。

腐りかけた体を武器などに変形させて闘うザベル。移動スピードはかなり遅めだが、ダッシュすることによって、素早い移動ができると同時に多くの飛び道具の下をくぐり抜けることができる。また、空中でダッシュすることや瞬間移動も可能なので、相手のウラをかく動きを中心に闘おう。

立ち強パンチと立ち強キックは、方向キーを前に入れながら出すことによってリーチがおよそ倍になる。リーチが伸びるぶん有利になるが、はずすとスキが大きいので注意しよう。また、しゃがみキックは全てスライディングになる。多少間合いがあっても、移動しながら攻撃するのでヒットしやすい。チェーンコンボの途中で間合いが広がった時などのフォローにもなる。

スペシャル必殺技のイビルスクリームはリーチは長いもののガードされやすいので、使いどころに注意。

必殺技



▲肋骨を回転させて相手に突っ込むデスハリケーン。空中でも出すことができる。

◀スカルジャベリンは、ダウンしている相手にダメージを与えられる唯一の技。スペシャル点灯時には攻撃回数が増えるぞ。

スペシャル必殺技 イビルスクリーム

自分の腕の骨[?]を刀代わりにし、相手を突き刺して電撃をまとった爪でとどめをさす技

◀自分の腕を変形させ、相手に突き刺して自分の手元に引き寄せて爪でとどめをさす。投げ技ではないので、ガードされることも。タイミングよく使え!

PERSONAL DATA

種　族：ゾンビ
本　名：ザベル ザロック
出身地：オーストラリア
誕　生：1889年
身　長：180cm
体　重：39kg

プロフィール

オーストラリアのミュージシャン、ザベル。生前は若者のカリスマ的な存在だった。

チェーンコンボ

立ち弱パンチ・しゃがみ中キック→方向キー入れ強パンチのコンボ。しゃがみ中キックがスライディングなので、多少離れていても大丈夫。

操作性	★★★
スピード	★★★
技体系	コマンド系
破壊力	★★★
総合	動きは少し遅いがダッシュがあるので、さほど気にならない。技も出し易いため、初心者でも対応できそうだ。

BASIC 変化するリーチをうまく使え!

ザベルは強攻撃のリーチを変化させられるけど、はずした時のスキが大きいので、使う時には細心の注意が必要だ。必殺技は、出しやすく、ガードキャンセルにも使いやすいデスハリケーンが便利。スペシャル必殺技を使うのなら、イビルスクリームよりもデスボルテージの方が当てやすく、出しやすいのでおすすめ。

VS フォボス

対フォボス戦は、かなり分が悪い。飛び込み攻撃から通常技をうまくつないで、手数を増やして反撃されないようにしよう。相手がジャンプしたらデスハリケーンで迎撃だ。

VS パイロン

対パイロン戦もかなりつらい。スピードでは追いつけないし、こちらに飛び道具も無い。どんどん飛び込んでいこう。攻撃がヒットしたらチェーンコンボをしくじるな。

俺のキバに敵はない!!

ガロン

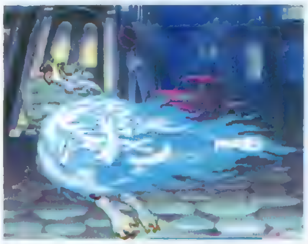
全キャラ中、最高のスピードを誇るガロン。このスピードを活かした、かく乱戦法が得意。ジャンプ攻撃からのチェーンコンボで相手に反撃のスキを与えるな！　クライムレイザーなどで迎撃にまわっても強い、いやらしいキャラだ。

最速スピードで斬れ!

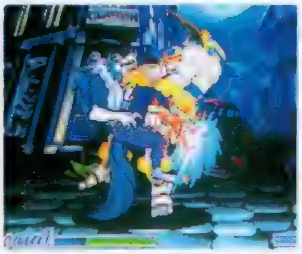
ガロンはリーチの長い通常技、ゲーム中最速のスピード、スキの少ない必殺技と３拍子そろった強力なキャラ。攻撃力もそこそこあり、対地、対空攻撃もバッチリだ。スペシャル必殺技も簡単に出せるうえ、強い。全ての面でバランスの取れた、イヤミなほど強いキャラクターだ。飛び道具は持っていないが、これなら必要ないだろう。

必殺技

▶ビーストキャノンは前、上、空中から下へと３パターンの攻撃が可能。

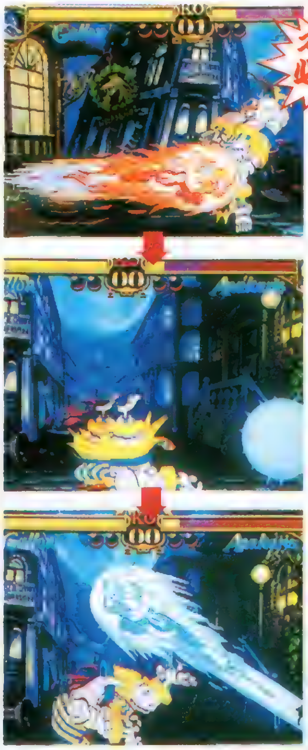


▶ジャンプからいきなり斜め下へ突進することも可能。奇襲攻撃に最適。



▶強力な対空攻撃のクライムレイザー。スペシャル点灯時はヒット数がアップする。

スペシャル必殺技　ビーストキャノン



高速で相手に突進し光の尾をひきながら貫通

▲一瞬のため動作のあと、超高速で突進する。地上から前へ、上へ、空中から斜め下へと、ビーストキャノン同様のバリエーションがある。また、１度だけなら方向転換が可能だ。

PERSONAL DATA

種　族：ワーウルフ
本　名：ガロン
出身地：イギリス
誕　生：1940年
身　長：186cm
体　重：70kg

プロフィール
イギリス出身の狼男、ガロン。生まれた時から体内に潜む狼男の「血」と闘い続ける。

チェーンコンボ

立ち弱パンチ→立ち中パンチ→立ち強パンチのオーソドックスなチェーンコンボ。最後の強パンチがリーチが長く、しかも多段ヒットなので強い。

操作性	★★★★
スピード	★★★★★
技体系	コマンド系
破壊力	★★★
総合	初心者から上級者まで、幅広く使えるガロン。破壊力が３となっているが、チェーンコンボで十分カバーできる。

BASIC　待つも攻めるも、まさに万能!

ジャンプ中キックで飛び込めば、いかにコンピュータといえども簡単には返せない。判定の強さと攻撃力を信じて、相打ち覚悟でどんどん飛び込もう。相手をラッシュで端まで追いつめたら、スペシャル必殺技の鬼首捻りで捻りつぶしてとどめだ。ジャンプの着地と同時に切り捨て御免のコマンドを入力すれば、そのまま投げることも可能。

VS フォボス

対フォボス戦は、今までの対コンピュータ戦とは違い、積極的に攻めるべきだ。フォボスの攻撃は強力なので、相手に技を出させないように、ラッシュで固めてしまおう。

VS パイロン

パイロンへも、フォボスと同様に休み無く攻め続けるほうがよい。テレポートで逃げられてもジャンプ攻撃などで強引に飛び込んでチェーンコンボへと持ち込もう。

ビシャモン

刀の長いリーチを活かした攻撃が得意。移動は遅いので、ダッシュと飛び込み攻撃から技を組立てろ！

長い刀を有効に使え!

歩行スピードは遅いものの、長い刀を活かした通常技と必殺技を多く持つビシャモン。通常攻撃では、パンチ、キックともに中攻撃が強い。特にジャンプ中はリーチも長く、攻撃判定も強いので、飛び込む時は相手が地上にいる時は中キックで、相手もジャンプしていたら中パンチで攻めよう。飛び込み中キックだけで攻めても、かなりいやらしいが強い。

必殺技は、リバーサル状態でしか出せないという特殊なものがある。無理に狙うことはせずに、ガードキャンセルや撥ね刃から返し刃のコンビネーションで相手を引き戻した時など、特殊な条件の時に出そう。ダウンからの起きあがりもリバーサル状態にあることを覚えておこう。

スペシャル必殺技の鬼首捻りは近距離ではガード不能なので、追いつめてから。

スペシャル必殺技　鬼首捻り

鎧から出現した巨大な手が敵の躯を握りつぶす!!

◀近距離では、相手をつかんで捻りつぶす投げ技となる。

◀遠距離では、つかみそこねた手で相手を殴る打撃技に。

▲近距離で出すと投げ判定に、遠距離で出すと打撃技になる鬼首捻り。近距離で出した場合、ガード不能となる。飛び込み攻撃後の着地と同時に出すと、まず避けることは不可能だ。

必殺技

▲ためのいる必殺技の居合い斬り。パンチで上段、キックで下段攻撃となる。

▲コマンド投げの切り捨て御免。ゲージを使うと、ヒット数が大幅にアップ。

PERSONAL DATA

種　族：サムライ
本　名：ビシャモン
出身地：日本
誕　生：1673年
身　長：190cm
体　重：60kg（鎧のみの重さ）

プロフィール

呪われた鎧で身を包んだ日本出身の悪霊侍ビシャモン。血を求めてさまよい続ける。

チェーンコンボ

立ち弱パンチ→立ち中パンチ→立ち強パンチのコンボ。立ち中パンチの1ヒットめでキャンセルしないと強パンチにつながらないので注意。

Bishamon

VS.COM

操作性	★★★
スピード	★★
技体系	ため系
破壊力	★★★★
総合	とにかく、ジャンプ中キックの下方向への判定が強い。どんどん飛び込んで、チェーンコンボでとどめだ！

BASIC　刀を信じて一気に攻め込め!

対コンピュータ戦では、相手の出方を冷静に見てクライムレイザーや立ち中キックなどで迎撃するのがよい。ゲージが溜まったら、スペシャル必殺技で相手の体力を削りとろう。ヒットさせたら方向転換して逃げる用意をすることも忘れずに。

前方ダッシュ中の攻撃からチェーンコンボでラッシュをかけるのもよいだろう。

VS フォボス

対フォボスも、基本はジャンプ中キックで飛び込んでチェーンコンボ。とにかく刀の判定が強いので、恐れずにどんどん飛び込もう。追いつめたら、やはり鬼首捻りを使う。

VS パイロン

対パイロンも、他と変わらず中キックで飛び込む。相手と距離があいてしまったら、前ダッシュ中の中パンチもなかなか有効だ。チェーンコンボの最後はしゃがみキックで。

アナカリス

画面端までとどくほどのリーチと、ほとんど意味の無い歩行スピードのアナカリス。ダッシュすればそれほど遅くはないが、他のキャラにはかなわない。しかし、アナカリスにはトリッキーなジャンプがある。空中静止、２段ジャンプ、急降下など自由自在。ガッチリかまえて迎撃するか、ウラをかいて自分から攻め込もう。

高らかに我を讃えよよええよええよ

急降下でラッシュ！

アナカリスを使ううえで最も重要なのが方向キーを入力しながらの攻撃。特にジャンプ中の⬇＋中キックが有効だ。浮遊状態から急降下して攻撃できる。ジャンプした直後でも出すことができ、スピードも速いので便利だ。ほかにも、対空に強力なしゃがみ強パンチや、当たれば相手を転ばせられるしゃがみ中キックも便利。

必殺技

▲王家の裁きがヒットさえすれば…

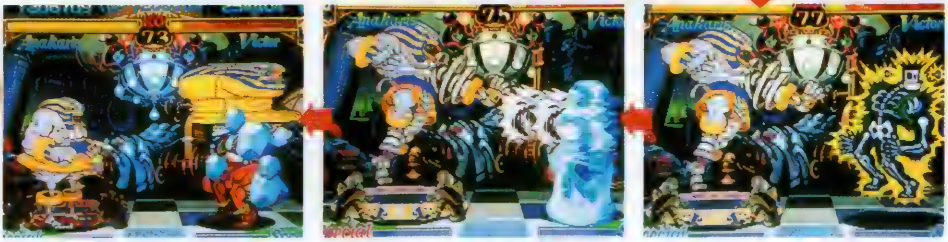
スペシャル必殺技

▶ゲーム中で最も派手な必殺技だ。

ファラオマジック

燃やして感電させて凍らせて棺をドスン!!

◀呪いの言霊がヒットすると、まずは全身を炎が包み込む！



▲地獄の炎で黒こげになった体を、電撃が襲う！　さらにその後…

▲さらに凍らせて身動きをとれなくしておいて、さらに…

▲とどめと言わんばかりに、巨大な棺が頭上から。精神的ダメージも大!?

PERSONAL DATA

種　族：ミイラ
本　名：アナカリス
出身地：エジプト
誕　生：B.C.2664年
身　長：270cm
体　重：500g～500kg（可変）

プロフィール
古代エジプトの偉大なる王アナカリス１世。かつてはナイル流域を支配していたが…。

チェーンコンボ

立ち弱パンチ→立ち中キック→立ち強キックの3ヒット。タイミングが、他のキャラより少しだけ難しいかも。なかなかつながりにくい。

操作性	★
スピード	★
技体系	コマンド系
破壊力	★★★★
総合	動かずに待って迎撃するか、飛び込んで攻めたてるかで、まったく別のキャラクターになってしまう。

BASIC 待たずに自分から積極的に動け！

攻撃のポイントは王家の裁きと、急降下するジャンプ中の⬇＋中キック。どちらも空中で出す技だ。遠い間合いでは王家の裁きで牽制し、近くに来たら鋭い急降下キックからの連続技で攻めたてよう。王家の裁きを急降下キックでおいかけることも、もちろん可能だ。迎撃ばかり狙っていると、タイムオーバーなんてことも…

VSフォボス

フォボスと闘う時は、できるだけ空中から攻める方がよい。地上で攻撃する時は、ダッシュからの強キックなどが有効。油断していると、不意に投げをくらうので注意！

VSパイロン

パイロンの動きはアナカリスよりもかなり速いので、ヘタに動き回るのは危険。フィールドの端で反撃のチャンスを待とう。コブラクローが有効だ。空中からの攻撃に注意。

フェリシア

モリガンと人気を二分するヴァンパイアの紅二点、フェリシア。その可愛らしい容姿とは裏腹に、鋭い爪の破壊力は一級品だ。全キャラ中1、2を争うダッシュのスピードと、ウソのような破壊力を持つチェーンコンボやスペシャル必殺技を持つ。

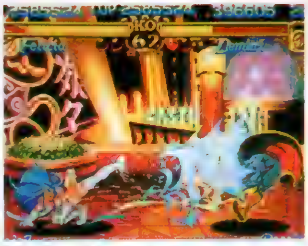
猫のように華麗に!

まるで着ぐるみのような体の猫娘、フェリシア。通常技のリーチも移動のスピードもなかなかのものだ。前方ダッシュ中は敵との接触判定が無いため、相手の裏側に回り込むこともできる。ただし、ダメージの判定はあるので、無敵になるというわけでは無いので注意しよう。ダッシュ中の攻撃も使いやすいぞ。

通常技は、ヒット数が多いものや連続攻撃の効くものが多く、チェーンコンボに最も適したキャラクターと言えるだろう。なかでも近距離の立ち強パンチは3回ものヒット回数を持つ。必殺技にたよらずに、ダッシュやジャンプ攻撃からチェーンコンボにつないで、相手に大きなダメージを与えよう。必殺技はスキが大きいので要注意。

ツメはオンナの武器よね

必殺技



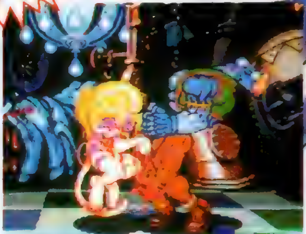
▶サンドスプラッシュは、飛び道具を相殺することができる。

◀ローリングバックラーは飛び道具の下をくぐることができる。

スペシャル必殺技

ダンシングフラッシュ

転がって敵に近づき怒濤の超連続技!



▲▶前転して相手に突進して連続技を叩き込む。回転している時は、相手の飛び道具の下を抜けることが出来るので、その瞬間を狙って出そう。

チェーンコンボ

立ち弱パンチ・立ち中パンチ・立ち強キックのコンボ。立ち強キックのリーチが長く、強いコンボだ。ジャンプ攻撃からつなげることもできる。

PERSONAL DATA

種　族：キャットウーマン
本　名：フェリシア
出身地：アメリカ
誕　生：1967年
身　長：168cm
体　重：58kg（猫時4.1kg）

プロフィール
アメリカでミュージカルのスターの座を獲得したフェリシア。歌と踊りで世界を旅する。

Felicia

VS.COM

操作性	★★★★
スピード	★★★★
技体系	コマンド系
破壊力	★★★
総合	一発の攻撃力はそれほどでもないが、チェーンコンボとなると脅威的な破壊力となる。チェーンコンボ命!

BASIC チェーンコンボに持ち込めば勝ち!

フェリシアはチェーンコンボに限る。どの必殺技よりも、ジャンプ攻撃からのチェーンコンボに勝るものは無い。素早い動きを利用して相手に飛び込み、チェーンコンボで相手が反撃するスキを与えないように攻め続けよう。とにかく飛び込むべし。

至近距離で通常技キャンセルからのデルタキックも有効なコンビネーションだ。

VSフォボス

判定の強いジャンプ弱キックで飛び込んで、しゃがみ強キックで転ばせよう。フォボスの起きあがりにローリングスクラッチを重ねるように出すと、当たることが多い。

VSパイロン

これも判定の強いジャンプ弱キックで飛び込む。着地したら、タイミングよく投げてしまおう。相手が火の輪になって反撃してきたら、ガードしてデルタキックで反撃だ。

ヴァンパイア

キャラ別 必殺技コマンドリスト

使用可能な10人(?)のキャラクターの、完全必殺技リストを一挙掲載!! 表中の技名の隣に表記している「SP効果有り・なし」は、スペシャルゲージ点灯時に技を入力して、技の効果に(多少なりとも)変化が有るかないかを現したものだ。なお、コマンドはすべて、キャラが右向きの場合の入力方向だぞ。

また、各キャラクターごとの、連続技になるコンボをいくつかピックアップしておいたので、プレーの際にぜひ役立ててほしい。しかし、ここで紹介しているコンボは、無限に近く存在する連続技の、ほんの一例にすぎない。あくまで参考にする程度にとどめておいて、あとはキミたちが独自に研究してくれ!!

連続技 キャンセルを利用したコンボ

相手になんらかの攻撃が当たっているときに別の攻撃コマンドを入力すると、最初に出ていた技が引っ込むパターンが省略される場合がある。この、パターンの省略を、「キャンセル」と呼ぶ。そのキャンセルを利用して、技から技へとつないでいくコンビネーションが「連続技」なのだ。また、通常技で技をつないでいくときと、必殺技で技をつなぐときとでは、キャンセルが成立するタイミングが異なる。ヒットマークが星、または血の状態の時に必殺技は入るけど、通常技はマークが血の状態の時のみ入るのだ。

▲▼▶通常技と必殺技の、キャンセルが成立するタイミングを覚えてしまえば、このようにジャンプ中キック→中パンチ→カオスフレアといった連続技も難なく出せるようになるのだ。

ガードキャンセル 防御こそ攻撃への布石

ガードキャンセルは普通のキャンセル技よりもコマンド入力の受け付け時間が短いため、タイミングが非常にシビアだ。ガードをした直後のヒットマークが最大の時と、マークがしぼみ始めた瞬間がそれだ。このタイミングをつかむには、徹底的にハードな修行が必要だぞ。コツをつかんだら、タイミングは同じなので空中でもガードキャンセルが成功するはずだ。また、ガードキャンセルは必殺技のみ、それも右にまとめた技でしか使用できない。もちろん通常技でもガードキャンセルすることはできないぞ。

■ガードキャンセルに使える技

キャラ名	技名
デミトリ	デモンクレイドル
	カオスフレア(空中)
	バットスピン(空中)
ガロン	ビーストラッシュ(対空)
	ビーストラッシュ(空中)
	ビーストキャノン(空中)
ビクトル	ギガバーン
ザベル	デスハリケーン
	デスハリケーン(空中)
	デスボルテージ(空中)
モリガン	シャドウブレイド
	シェルキック
	ソウルフィスト(空中)
	バルキリーターン(空中)
アナカリス	王家の裁き
フェリシア	サンドスプラッシュ
オルバス	ソニックウェーブ
サスカッチ	ビッグタイフーン

その他の特殊技

知られざるコマンド技?

オルバスは前方ダッシュ中に強パンチ、アナカリスは斜めジャンプ中に↓+キック、斜めジャンプ中に↘+キック、立ち状態で→か←+中キックをそれぞれ入力することで、必殺技とは異なる、特殊技が使えるぞ。

▲アナカリスは投げ技を持っていないが、特殊技が3つある。

デミトリ

コマンド系

技名	SP効果
カオスフレア	SP効果有り
↓↘→+パンチ	
デモンクレイドル	SP効果有り
→↓↘+パンチ	
バットスピン	SP効果有り
↓↙←+キック	
ネガティブストーレン	SP効果なし
接近して方向キー1回転+中か強キック	
ミッドナイトプレジャー	
↓→↘+パンチ3つ同時押し	

●空中からのコンボ

ジャンプ強キック→強パンチ→デモンクレイドル。計3ヒット食らわすことができる。

●飛び道具絡みのコンボ

ジャンプ強パンチ→しゃがみ中キック→カオスフレア。これも計3ヒットのコンボ。

●通常技のみのコンボ

ジャンプ弱キック→空中強キック→しゃがみ強キック。これも計3ヒットのコンボだ。

◀相手をつかまえてジャンプした後、上空からそのまま地面へ叩き落とすネガティブストーレン。

▶デモンクレイドルはダッシュ中に使うと斜めに飛んで行く。威力は通常のものよりも若干強めだ。

必殺技のコマンド入力方法が、『ストII』のリュウ、ケンのものと同じ方法なので、そちらで慣れていた人には扱いやすいキャラクターだ。カオスフレアは地上と空中で1発ずつ、画面に同時に2発出せるので牽制に有効だ。

※必殺技リスト中、赤は通常の必殺技を、青はスペシャル必殺技を示しています。

ガロン

コマンド系

ビーストラッシュ(地上)	SP効果有り
⬇⬊➡+パンチ	
ビーストラッシュ(対空)	SP効果有り
➡⬇⬊+パンチ	
ビーストラッシュ(空中)	SP効果有り
➡⬊⬇+パンチ	
クライムレイザー	SP効果有り
⬇⬆+キック	
ワイルドサーキュラー	SP効果有り
接近して➡⬊⬇⬋⬅+中か強キック	
ビーストキャノン(地上)	
⬅⬋⬇⬊➡+パンチ	
ビーストキャノン(対空)	
⬇⬋⬉+パンチ	
ビーストキャノン(空中)	
⬉⬅⬋⬇⬊+パンチ	
ビーストキャノン(地上)後の方向転換	
飛行中に⬉+パンチで左上、⬈で右上	
ビーストキャノン(対空)後の方向転換	
飛行中に⬈+パンチで右、⬊で右下	
ビーストキャノン(空中)後の方向転換	
飛行中に⬈+パンチで右上、⬊で右	

●必殺技コンボ

ジャンプ弱キック→立ち弱パンチ→クライムレイザー。計3ヒットの出しやすい技だ。

クライムレイザーはほかの必殺技と比較しても出しやすく、当たり判定の大きめだ。また技がヒットしたときに相手を転ばせる効果あるので、ぜひ最初にマスターしたい技だ。あとは素早い動きを活かして闘おう。

ビクトル

ため系

ジャイロクラッシュ	SP効果有り
⬇⬋⬅⬇+パンチ	
ギガバーン	SP効果なし
⬇⬋⬅+キック	
ギガバスター	SP効果有り
⬅タメ➡+キック	
ハイギガバスター	SP効果有り
⬋⬈+キック	
ギガハンマー	SP効果有り
⬅ため➡+パンチ	
メガスパイク	SP効果有り
接近して方向キー1回転+パンチ3つ同時押し	
グラビトンナックル	SP効果なし
投げる直前に⬇⬆+パンチ	
メガショック	SP効果なし
接近して⬇⬊➡+中か強キック	
サンダーブレイク	
⬇ため⬆+パンチかパンチ3つ同時押し	
ギガブルート	
⬅ため➡パンチ3つ同時押し	

●必殺技コンボ　その1

ジャンプ強キック→しゃがみ中キック→ギガバスター。ギガバスターのタメがポイントだ。

●必殺技コンボ　その2

ジャンプ中キック→中パンチ→ギガバーン。決まれば相手はダウンするぞ。

パワーのビクトルは、移動スピードを補うためにも、まずは突進系の必殺技ギガハンマーとギガバスターを覚えよう。ハイギガバスターはダッシュし始めた瞬間は上半身が無敵状態になるので、これもぜひ覚えておきたい。

ザベル

コマンド系

デスハリケーン	SP効果有り
⬇⬋⬅+キック	
スカルジャベリン	SP効果有り
相手がダウン時に⬇⬆+キック	
スカルパニッシュ	SP効果有り
接近して⬇⬊➡⬈+強パンチ	
ヘルズゲート	SP効果なし
⬅⬋⬇⬊➡+キック	
イービルスクリーム	
➡⬅+パンチ同時押し	
デスボルテージ①	
➡⬊⬇⬋⬅+キック	
デスボルテージ②	
空中で➡⬊⬇⬋⬅+キック	
デスボルテージ③	
空中ダッシュ時に➡⬊⬇⬋⬅+キック	

●通常技のみのコンボ

ジャンプ強キック→中キック→前入れ強パンチで計5ヒット。出しやすい技だ。

●必殺技コンボ

方向キーを下方に入れたジャンプ強パンチ→立ち中パンチ→デスハリケーン。計3ヒット。

◀デスボルテージの電撃には当たり判定があるので、そのぶん攻撃範囲が広いぞ。空中ダッシュ中に出したときの軌道の違いや、弱、中、強での移動距離の違いを使い分けて闘おう。

ザベルのトリッキーな動きを活かすためにも、デスハリケーンを使えるようになっておこう。迎撃にもガードキャンセルにも有効な技だぞ。相手がダウンしたらスカルジャベリンで追い打ち攻撃を仕掛けよう。

モリガン

コマンド系

ソウルフィスト(地上)	SP効果有り
↓↘→+パンチ	
ソウルフィスト(空中)	SP効果有り
↑↗→+パンチ	
シャドウブレイド	SP効果有り
→↓↘+パンチ	
シェルキック	SP効果なし
ジャンプ中に↓↙←+キック	
ベクタードレイン	SP効果有り
接近して→↘↓↙←+中か強パンチ	
バルキリーターン	
→↘↓↙←+キック+どれかのボタン	
ダークネスイリュージョン	
弱パンチ×2→方向キー前方→弱キック→強パンチ	

●空中多段ヒットコンボ

ジャンプ弱キック→空中強キック→強キック。強→強と続くのでタイミングが難しい。

●必殺技を含めたコンボ

ジャンプ強キック→中パンチ→シャドウブレイドで計3ヒット。最初は中キックでもいい。

●スペシャルでのコンボ

弱パンチ→ダークネスイリュージョン。計15ヒットもの打撃を与えられる荒技だ。

◀強力なベクタードレインだが、技を使った後、間合いが大きく離れてしまう。

ダークネスイリュージョンは、コマンド系ともため系とも違う入力体系になっている。

アナカリス

コマンド系

言霊返し(弾を吸い込む)	SP効果なし
→↘↓↙←+パンチ	
言霊返し(弾を吐き出す)	SP効果なし
↓↘→+キック	
棺の舞(手前)	SP効果有り
レバー中立か↑か↓+パンチ3つ同時押し	
棺の舞(やや手前)	SP効果有り
←か→+パンチ3つ同時押し	
棺の舞(やや奥)	SP効果有り
レバー中立か↑か↓+キック3つ同時押し	
棺の舞(奥)	SP効果有り
←か→+キック3つ同時押し	
王家の裁き	SP効果なし
ジャンプ中に→↙↓↘+パンチ	
コブラブロー	SP効果なし
→←→+パンチ	
ミイラドロップ	SP効果有り
↓↘→+パンチ	
ファラオマジック	
中キック→弱パンチ→方向キー下方→弱キック→中パンチ	

●大いなる墓碑からのコンボ

斜めジャンプ中に↘+キック→しゃがみ中パンチ。このまま必殺技にもつなげられるぞ。

●王家の裁き追いかけコンボ

王家の裁き→ジャンプ中に↓+キック。合計2ヒットだが、王家の裁きの効果が大きい。

必殺技による連続攻撃を決めづらいアナカリスは、チェーンコンボを使えないことにはどうにもならない。自分の出しやすいキックで徐々にチェーンコンボのタイミングを覚えていこう。かなりの上級者向けのキャラだ。

フェリシア

コマンド系

サンドスプラッシュ	SP効果有り
↓↘→+パンチ	
ローリングバックラー	SP効果有り
←↙↓↘+パンチ	
ローリングスクラッチ	SP効果有り
→↘↓↙+パンチ	
デルタキック	SP効果有り
←↓↙+キック	
ヘルキャット	SP効果有り
接近して→↘↓↙←+中か強キック	
ダンシングフラッシュ	
↓↘→←↙↓+パンチ3つ同時押し	

●弱パンチのみのコンボ

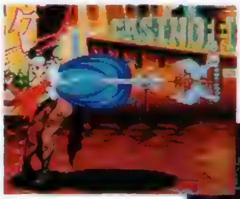
弱パンチ→弱パンチ→弱いパンチ。計3ヒットで、そのうえ威力も弱いが確実に決まる。

●サンドスプラッシュコンボ

ジャンプ強パンチ→中キック→サンドスプラッシュ。サンドスプラッシュは強パンチで。

●デルタキックコンボ

ジャンプ中パンチ→弱パンチ→デルタキック。ジャンプ中パンチの2発目をあてると失敗だ。



◀相手を軸にして回転しながら爪でダメージを与え、最後に放り投げるヘルキャット。

▶ローリングスクラッチは、技が当たっているときに連打することで最大8ヒットになる。

ローリングバックラーやローリングスクラッチは、相手の撃った飛び道具をくぐれる技なので、これらの技を使いこなせると、かなり実力がアップする。そこにダンシングフラッシュまで使えるようになると猫に金棒だ。

ビシャモン

たメ系

技名	SP効果	コマンド
居合い斬り(上段)	SP効果有り	⬅タメ➡＋パンチ
居合い斬り(下段)	SP効果有り	⬅タメ＋キック
鬼炎斬	SP効果有り	リバーサル時に➡⬇⬊＋パンチ
骸封じ	SP効果なし	垂直ジャンプ中に⬆⬈➡＋パンチ
撥ね刃	SP効果なし	⬅⬋⬇⬊➡＋パンチ
辻疾風	SP効果なし	撥ね刃ヒット中に⬇⬊➡＋パンチ
返し刃	SP効果なし	撥ね刃ヒット中に⬇⬋⬅＋パンチ
切り捨て御免	SP効果有り	接近して➡⬊⬇⬋⬊＋パンチ
上段かっさばき		⬅ため➡⬅➡＋パンチ
下段かっさばき		⬅ため➡⬅➡＋キック
鬼首捻り		➡⬊⬇⬋＋パンチ

●鬼炎斬コンボ

撥ね刃→返し刃→鬼炎斬の順に決めろ。計4ヒットの超ハデな連続技だ。

刀のリーチが長く、攻撃のあたり判定の大きなビシャモン。撥ね刃→返し刃のコンボの後に様々な攻撃が入るので、絶対にこのコンボをマスターしておきたい。返し刃を間違って辻疾風としないように。

オルバス

コマンド系

技名	SP効果	コマンド
ポイズンブレス	SP効果有り	⬅⬋⬇⬊➡＋キック
スクリュージェット	SP効果有り	⬅➡＋パンチ
トリックフィッシュ	SP効果有り	後方ダッシュ中にキック
ソニックウェーブ	SP効果なし	⬇⬊➡＋パンチ
クリスタルランサー	SP効果有り	接近して➡⬊⬇⬋⬅＋パンチ
スカイネプチューン	SP効果有り	接近して➡⬊⬇⬋⬅＋キック
アクアスプレッド		➡⬊⬇＋パンチかキックを3つ同時押し

●通常技のみのコンボ

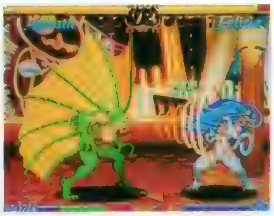
ジャンプ弱キック→空中強パンチ→しゃがみ中キック。計4ヒット。

●ポイズンブレスコンボ

ジャンプ中キック→立ち中パンチ→ポイズンブレス。計4ヒット。

●ランドフィッシャーコンボ

前方ダッシュ強パンチ→ランドフィッシャー→ランドフィッシャー。計3ヒット。



◀ソニックウェーブがヒットすると相手は一瞬マヒ状態になるので、続けてチェーンコンボにつなげよう。ガードキャンセル時にも使用することが可能だ。

オルバスは、ヒットすると気絶状態になるポイズンブレスが強力だ。タイミングよく気絶させたら即、チェーンコンボへ！　相手の牽制によく使うソニックウェーブは、ガードキャンセルに使用することもできるぞ。

サスカッチ

コマンド系

技名	SP効果	コマンド
ビッグタイフーン	SP効果有り	➡⬇⬊＋キック
ビッグタワーズ	SP効果有り	⬇⬇＋パンチ3つ同時押し
ビッグスイング	SP効果有り	接近して方向キー1回転＋中か強キック
ビッグスノー	SP効果なし	⬋⬇⬊➡＋パンチ
ビッグシェイク	SP効果なし	接近して➡⬊⬇＋中か強パンチ
ビッグブランチ	SP効果なし	接近して⬇⬋⬅＋中か強キック
ビッグフリーザー		⬇⬊➡＋パンチ3つ同時押し

●空中多段コンボ

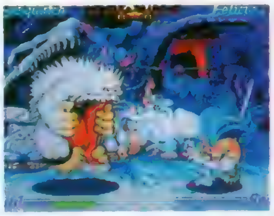
ダッシュ弱パンチ→空中強キック→強パンチ。計5ヒットの連続技。

●ビッグブランチコンボ

ダッシュ弱キック→空中強キック→ビッグブランチ。計3ヒットだが次につながる。

●ビッグタイフーンコンボ

ジャンプ強キック→弱パンチ→ビッグタイフーン。強キックの2発目が入れば計7ヒット。



◀飛行速度があまり速くない飛び道具ビッグスノー。攻撃力は弱いけど、ヒットした相手を凍結させてダウンさせられるので、使用頻度はけっこう高い。

通常攻撃がどれも強烈なサスカッチの、カギとなる技はダッシュ中の強キック。ガンガン攻めて、相手に反撃するヒマを与えるな！　ビッグブランチとビッグフリーザーを使えれば、サスカッチで困ることはないだろう。

頭主の座を求め、繰り広げられる熱

豪血寺一族

世界有数の財閥、その名も豪血寺。その巨万の富を手にせんと、頭主争奪格闘大会に名乗りを挙げたのは、そろいもそろった総勢17名！　それぞれ一癖も二癖もある連中ばかり。はたしてこの大会の行く末やいかに!?

特殊システムが熱い新時代格闘！

前ダッシュに後ろダッシュ、二段ジャンプと、特に機動性を高める移動システムが充実。さらに、ド派手な必殺技、一発奥義を各キャラともに標準装備。また、必殺技コマンド入力の受付もかなりファジーで、コマンド慣れしていない人でもサクサク技が出せてしまう……。ついついキャラのインパクトの強さ（？）に目が行ってしまいがちだが、このように、格闘ＡＣＴとして従来の同ジャンルにはなかった「気持ちよさ」を極限まで追求したのが『豪血寺』。半面、大味だとかいう意見も耳にするが、それすらも、この〝戦うことの爽快感〟に比べたら小さな問題だ。格闘ということでもっとも重要視されてしかるべき気持ちよさ。もしかすると、２Ｄの格闘ゲームで充分にそれが味わえるのは『豪血寺』シリーズだけかもしれないぞ。

▲初心者大歓迎！のゲームシステム。もちろん、格闘ＡＣＴ熟練者なら、より熱いバトルを楽しむこともできる。

◀ＰＳオリジナルのチームバトルモードでは、使用できるキャラがなんと17人？　どいつもこいつも一筋縄ではいかないキャラばかりだ。

POINT1 ダッシュや2段ジャンプでスピーディな展開!!

→P78

『豪血寺2』では、全キャラが前、後ろダッシュ&二段ジャンプができるため、ゲームはスピーディなものとなっている。これらをうまく使わなくては（キャラによるが）、勝利はおぼつかないだろう。これら基本移動システムについて、P78で考察してみるぞ。

POINT2 つながる通常技 多彩な必殺技!!

→P79,80

『豪血寺2』のキャラたちは、とにかく手が早い（……変な意味じゃなく）。そのため、連続技が非常につながりやすいのだ。これを利用しない手はない。華麗な必殺技をからめたこれら各種の〝技〟についての説明は、P79+80を参照してほしい。

 ©1993, 1994, 1995 ATLUS ALL RIGHTS RESERVED.

いバトル!!

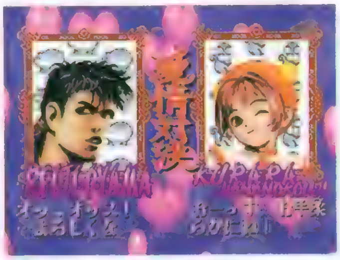
2 ちょっとだけ最強伝説

豪血寺一族2
ちょっとだけ最強伝説

●ジャンル　格闘ACT●メーカー／アトラス
●発売日　10月20日●価格／¥5,800
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可(2人)

ついに全貌公開！PS版はこうなる!!

ＰＳ版は、ベースをアーケード版『豪血寺一族２』としながら、現在アーケードで好評稼働中の『豪血寺外伝〜最強伝説〜』からチームバトルを採用した、〝チームバトルモード〟も搭載している。こちらのモードに限り、スーパークララ、ポチ、黒子を最初から使うことができる。この３キャラのみ必殺技は『最強伝説』のもの。そして、クララ、金太朗は変身できなくなった。このへんが「ちょっとだけ」最強伝説なのだ。



▲基本システムはアーケード版『豪血寺一族２』を踏襲。移植度は非常に高いので、アーケードで鳴らしたキミも安心だ。

◀チームバトルモードはプレイヤー同士の対戦のみ可能。残念だが対ＣＯＭ戦はできない。

POINT3 超破壊力の一発奥義で一発逆転の緊張感!!

→P81

『豪血寺2』でもっとも華麗、過激、そして強力なのが各キャラが秘めた潜在能力。その名も一発奥義だ。当てればもちろんのこと、たとえガードされたとしてもかなりのダメージを与えることができる。……ガードしてもダメージ、というところでカンのいい人ならわかると思うが、これは必殺技の一つだ。とはいえ、その発動には条件が必要となる。この技と密接に係わっているのが画面上部の青いゲージ。詳細が気になる人は、すぐにP81へ!!

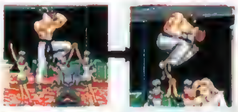
移動基本システム

SYSTEM

『豪血寺』シリーズ独自のフィーチャー、ダッシュと二段ジャンプ。これを基本戦術に加えることで、戦いは格段に"熱く"なる!!

二段ジャンプ

「豪血寺」に登場する全てのキャラは、二段ジャンプをすることができる。そのためバトルフィールドは、上方にも2画面分用意されているのだ。広い空間を有効に使え!!



ダッシュ

ダッシュで近づきダッシュで逃げる。間合いの調節がポイントだ。

8画面に及ぶ広いバトルフィールドを活かせ

「豪血寺」には、各キャラ共通の基本移動システムとして、二段ジャンプと前・後ろダッシュがある。これにより、スピーディかつ派手なゲーム展開が約束されている。従来の格闘ゲームでは、相手の動きを見て、それに対応した技を繰り出すといった、いわゆる"待ち"の戦法を取ったほうが有利に戦えたりしたものだが、「豪血寺」では、これらのシステムによりキャラの機動性が高くなっているので、実際問題として攻め込んだほうが強いし、なにより面白い。シミュレーション性のみ高く、爽快感に乏しかった格闘ゲームにおいて、「豪血寺」は、攻めることの、戦うことの楽しさを純粋に感じさせてくれるのだ。

▲強力な技でガンガン攻め込む！これこそ格闘ゲームの醍醐味だろう。遠慮はいらない!!

●大山礼児
礼児は、ダッシュパンチ・キックともに強い判定、長いリーチを誇り、しかもダッシュパンチからの連続技を組み立てやすいキャラだ。また、ジャンプ中に出すことのできる必殺技も持っているので、二段ジャンプを利用する機会も多くなることだろう。

●アニー・ハミルトン
ダッシュキックは使いづらいが、ダッシュパンチはリーチがある上、必殺技につなげやすいのでダッシュの利用価値は高い。空中必殺技も強力なので、二段ジャンプの世話になることも多い。

ダッシュパンチ

▲当たっても相手は倒れない。必殺技につなげたい場合はこちらを使う。

ダッシュキック

▲当たった相手は転倒する。次は相手の起き上がり時の攻防が待っている。

二段ジャンプ

▲ジャンプ中であっても通常技にはキャンセルがかかる。必殺技につなげたりして、空中での攻防はますます熱くなる。

ダッシュで近づき大打撃を与える!!

前ダッシュ中に攻撃ボタンを押すことによってダッシュ攻撃が出せる。また、レバーを後方に入れれば途中で止まることもできる。後ろダッシュは必殺技でキャンセルが可能だ。

ダッシュ攻撃からの連携

ダッシュ攻撃は通常技と同じく、必殺技でのキャンセルが可能。ダッシュパンチからの連続技で、一気に近づいて大ダメージを与えよう。

後ろダッシュキャンセル

後ろダッシュ中は無敵状態になる。その無敵時間を利用して相手の攻撃を空振りさせ、後ろダッシュをキャンセルしての必殺技で攻撃も可能だ。

通常技

Normal Attack

攻撃の基本中の基本、通常技。ボタンワンタッチで出すことのできるこれらの技を、いかにうまく使うかが勝敗を分けるのだ。

通常技の分類

弱攻撃 スキが少なく連打が効くが、一発一発の攻撃力は低い。強攻撃、必殺技でキャンセル可。

しゃがみ攻撃 相手の下段を攻撃する。強キックのときのみ、当たれば相手を転ばすことができる。

強攻撃 攻撃力は高いが、スキが大きく、連打も効かない。必殺技でのみキャンセルが可能。

ジャンプ攻撃 飛び込んでの攻撃。相手がしゃがんでガードしていてもヒットする。

攻撃の要となる、多種多様な技

ゲーム中、もっとも使う頻度の高いのがこの通常技だろう。それぞれ、ボタンをひとつ押すだけで、出すことができる。そのお手軽さゆえのリスクとして、相手にガードされてしまうと一切のダメージを与えることができないという点があるが。相手との距離、自分の状態によって同じボタンでも出る技が違うというのも特徴。好きな技を好きなときに出せるようにしておきたい。

◀通常技をつなげ、最後に必殺技でシメる!!

花小路クララ

●花小路クララ
いまいち通常技のリーチが短めなクララ。とはいえ、技の出るスピードはなかなか早いので、近づいてしまえば有利に戦える。ラッシュをかけるなら、相手に密着する必要がある。キャラごとの特性がもっとも現れるのが通常技なのだ。

ホワイト・バッファロー

●ホワイト・バッファロー
クララとは反対に、技の連続性がイマイチなのがバッファロー。しかし、彼の場合は強力かつリーチの長い通常技が非常に多い。必殺技も遠間から攻撃するものが多いので、どちらかというと離れて戦うタイプだ。

弱攻撃のいろいろ

弱攻撃は、連続性に優れる半面、攻撃力に劣る。ただし、その点は手数で補うことができる。ちなみに、強攻撃と比べると、リーチは基本的に短めだ。

近 ▶リーチは非常に短いが、連続して出すことができる。密着してなら数発入るぞ。

遠 ◀近い間合いで出したときよりはリーチも長め。主に相手を牽制するために使う。

強攻撃のいろいろ

連打はできないが破壊力がある強攻撃。しゃがみキックに限り、ヒットすると相手を転倒させることができる。また、近距離強パンチがアッパー系の技になっているキャラも多く、対空技として利用することも可能。

近 ▶リーチは短いが、上方向に判定が強い技が多い。連続技や、対空攻撃に。

遠 ◀破壊力があり、しかもリーチが長い。スキが大きいのが欠点と言えば欠点。

通常技のふせぎ方

戦いの中でもっとも使用する機会が多い通常技。これをなすすべもなく、すべてもらっていたのでは、とても勝負になりはしない。そんなわけでガードの重要性が俄然明確になってくるわけだが、ここで注意しておきたいのが立ちガードとしゃがみガードの違い。基本的に立ちガードは相手の足元への攻撃以外を、しゃがみガードは飛び込み攻撃以外を完璧に防いでくれる。慣れるまでは、飛び込まれたら立ちガード、それ以外はしゃがみガードで対応するということをまず心がけていよう。

基本的なガード

相手が飛び込んできたら、まず立ちガード。その後、相手の下段攻撃を警戒してしゃがみガードに切り換える。これさえできれば受けるダメージは激減する。

ガードによる弊害

通常技は完全に防ぐガードだが、必殺技はダメージを受けてしまう。また、ガードに夢中になる余り足が止まってしまうと、投げられてしまったりもするので注意だ。

必殺技
Special Attack

熱い戦いを華麗に彩る派手な必殺技の数々。勝負を決定づけるのは、この必殺技であるといっても過言ではない。華麗に魅せて勝て!!

必殺技の分類

突撃系必殺技	相手に突進し、攻撃を加える。反撃を受ける危険性を秘めるが、その破壊力は魅力的	
飛び道具系必殺技	遠間から相手の体力を削り取る。ただし、基本的にスキの大きい技が多いので注意	
対空系必殺技	相手のラッシュをこちらの攻撃チャンスに変える。一発逆転性を秘めた必殺技だ。	

使いこなせば戦略は広がる

通常技とは違い、一定のコマンドを入力して始めて発動する必殺技の数々。出すまでに手順が必要なため、通常技にないメリットがある。必殺技なら、たとえ相手にガードされても多少のダメージは与えることができるのだ。全ての通常技にキャンセルをかけることができるのも必殺技だけ。これらのメリットを最大限に利用し、相手を追い詰めるのだ。

◀それぞれの必殺技の特徴を把握しよう。

キース・ウェイン

●キース・ウェイン　すばやい弱攻撃にリーチのある強攻撃。通常技でバランスの取れているキースは必殺技のバランスにも恵まれている。

アンジェラ・ベルテ

●アンジェラ・ベルテ
基本技の連続性に欠けるアンジェラは、攻撃力の高い、いわば一発逆転性の高い必殺技を多数持っている。ただし、その必殺技もスキの大きいものが多いので、使いどころには注意が必要だ。

連続技のシメはこれで

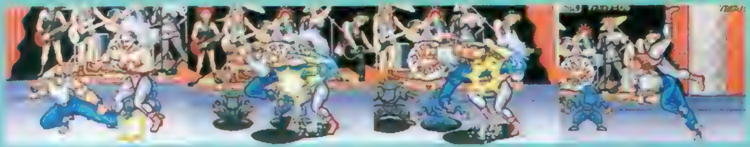
必殺技なら、全ての通常技にキャンセルがかけられる。弱➡強攻撃とつないだあとに、そのまま必殺技につなげれば、連続攻撃のでき上がりだ。

キース5段攻撃

ジャンプ強キックからしゃがみ弱パンチ2発、それから弱のナックルボマーにつなげる。全部入れれば、相手は転倒するのだ。

キース選択4段攻撃

しゃがみ弱キックからスパイラルキック。3発まで入ったら、そのままつなげるか投げにいくかで相手を惑わすことも可能だ。



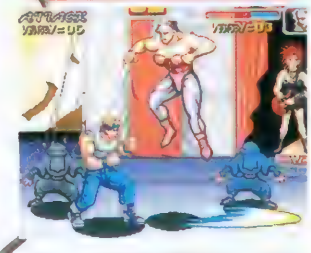
アンジェラ空中3段攻撃

ジャンプ弱キックで相手に飛び込み、ヒットしたら強スマッシュキックにつなげる。たとえガードされても、反撃を受けづらい。

突撃系必殺技

▲相手に向かって突進し、攻撃する。中には胴体部分が無敵になるものもあり、相手の飛び道具をすり抜けて攻撃することが可能なものもある。空中で出すことのできる必殺技の多くも、このジャンルに分類できる。

飛び道具系必殺技



▲遠くから相手を攻撃することができる。相手の攻撃のとどかないところから、こちらは攻撃を加えることができるというメリットは捨てがたいが、撃つ前、撃った後の硬直が長めに設定されているという欠点は大きい。

対空系必殺技

▲『豪血寺』では、ジャンプ攻撃の判定が非常に強く設定されているので、ラッシュをかけられると受けに回ってしまうものだが、この系統の必殺技は、相手の攻撃に合わせた場合、一方的に打ち勝てるものが多い。主にカウンタ一狙いで繰り出す必殺技だ。

一発奥義

Ippatsu Ougi

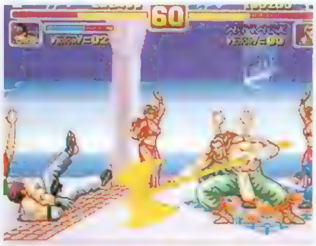
一発逆転の可能性を秘めた超強力な必殺技、一発奥義。ただし、この技を発動させるためには、ある条件が必要となのだ。

一発奥義の分類

投げ系	その場で投げるのと、突進後投げるのと２通り。投げ扱いなので、ガードは不可能。	
飛び道具系	相手に向かい、飛び道具を放つ。その軌道は多種多様。もちろん、ガード可能。	
その他	基本的に、相手に突進して攻撃するもの。ガードされてしまうと、破壊力は激減する	

最後の最後まで勝負は分からない！

各キャラには一つずつ、絶大な破壊力を秘めた必殺技がある。その名も一発奥義。これはキャラの怒りが頂点に達したときにのみ出すことが可能。コマンドは普通の必殺技と大差ないくらい簡単なので、条件を満たしさえすれば出すのは容易。ピンチのときこそ最大のチャンスと心得るべし。



◀破壊力は絶大。たとえ追い込まれてもあきらめてはいけない。

破鳥才蔵

●破鳥才蔵

上空に飛び上がり、下の地面に向かって、必殺技にもある獄炎昇流弾を無数に放つ一発奥義、極悪昇流弾を持つ。素早い動きで相手を翻弄し、スキをついて強力な一発奥義をブチかませ。

孤空院千滋

●孤空院千滋

必殺技にため技が多い千滋の一発奥義は、同じくため技。相手に向かってダッシュして、接触後に技を無数にたたき込み、とどめに屁をかますという失礼極まりない技だ。なにがあろうと食らわないようにしたい。

投げ技系一発奥義

その場で繰り出すアニーのコズミックスルーは、通常の投げと扱いが同じ。なのだが、ダッシュにキャンセルをかけることもできる。使い方は無限の広がりを見せるぞ。アンジェラのアンジェラジャイアントバスターに代表される、ダッシュして捕まえる技は、通常技キャンセルから狙おう。

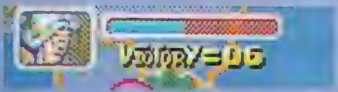
飛び道具系一発奥義

飛び道具系とはいえ、普通の必殺技とはかなり趣が違うのが一発奥義。大体効果の同じものとしては陳念の練鬼降臨がある。これは通常の飛び道具と同じく真っ直ぐ進むだけ。しかし、例えばリュートのジャスティンマジックは、上空から斜め下にサーベルを投げつける技なので、射程距離に制限があるのだ。技特有の個性を早く見抜こう。

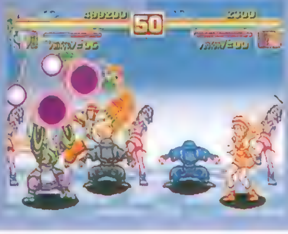
一発奥義発動までの手順

一発奥義はキャラの怒りが頂点に達したときに出すことが可能となる。では、どうすればキャラはその潜在能力を引きだすことができるのか？ここでは、その手順を説明しよう。

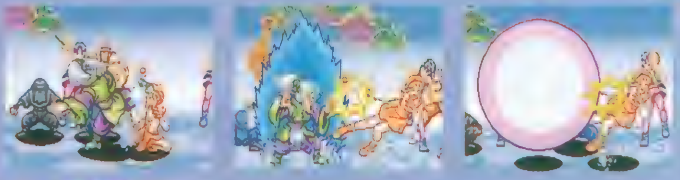
このゲージがポイントだ！



耐えれば勝機が!!



▶一発奥義を使うと、ゲージはまた元に戻る。



体力ゲージの下にあるゲージ。これが忍耐ゲージだ。こちらの攻撃をガードされたり敵の攻撃を受けたりといったことにより、このゲージは上がっていく。これがMAXに達したとき、怒声とともにキャラの体が炎に包まれて（この間無敵）、一発奥義が発動可能となるのだ。

格闘無敵 ◀1995 NOVEMBER▶

全17キャラパーフェクトコマンドデータ

大山礼児

技名	コマンド	連続技
撃掌破動波	↓↘→+パンチ	
流炎昇	→↓↘+パンチ	○
雷吼脚	キック連打	
昇燕舞	ジャンプ中方向キー1回転+キック	
流気昇炎斬	→↓↘+パンチ同時押し	

破鳥才蔵

技名	コマンド	連続技
龍炎波	↓↘→+パンチ	
獄炎昇流弾	↓↙←+パンチ	○
震空旋風斬	ジャンプ中方向キー1回転+パンチ	
青炎裂傷斬	←↙↓↘→+キック	
極悪昇流弾	↓↙←+パンチ同時押し	

アニー・ハミルトン

技名	コマンド	連続技
スワニー・クラッシュ	←↙↓↘→+パンチ	
レインボー・ライズ	↓↘→+パンチ　○	○
フォトン・バースト	ジャンプ中↓↘→+パンチ	
アニー・ダイナミック	強キックボタンをしばらく押して離す	
コズミック・スルー	投げの間合いで→+パンチ同時	

孤空院金太朗

技名	コマンド	連続技
コイコイ飛ゴイ	↓ため↑+パンチ	
ブーンスイング	←↙↓↘→+パンチ	○
ゴロピカダーン	ジャンプ中↓↘→+パンチ	
おてつきドリャー	↓↘→+キック	
ポッピングベア	←→←+キック	
突撃シーザー	ボタン4つ同時押し	

花小路クララ

技名	コマンド	連続技
ドリームマインドブーメラン	↓↘→+パンチ	
ミラクルアタック	↓↙←+パンチ	○
サイクロンファンタジー	→↓↘+パンチ	
ミラクルデスキッス	→←↙↓+パンチ同時押し	
ドリームターンアタック	↓↙←+キック	
スターダスト・レボリューション	↓↘→+パンチ同時押し	

豪血寺お志摩

技名	コマンド	連続技
星流弾	←↙↓↘→+パンチ	
岩砕髪	←ため→+パンチ	
威嚇砲	ジャンプ中方向キー1回転+パンチ	
天舞脚	→↘↓↙←+キック	○
破霊彗星神	←↘↓↙→+パンチ同時押し	

陳念

技名	コマンド	連続技
裂光拳	←→←+パンチ	
煉獄霊波	←↙↓↘→+パンチ同時押し	○
呪縛符	→↘↓↙←+パンチ同時押し	
閃光烈脚	↓↘→↗+キック	
煉鬼降臨	ボタン4つ同時押し	

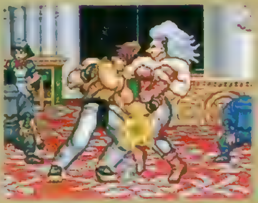
サハド・アスラーン・リュート

技名	コマンド	連続技
サーベルショット	↓↘→+パンチ	
フレイムアタック	←ため→+パンチ	
ファイヤーストーム	→↓↘+パンチ	○
アピアチャチャ	↓ため↑+パンチ	
ジャスティン・マジック	↓↘→+パンチ同時押し	

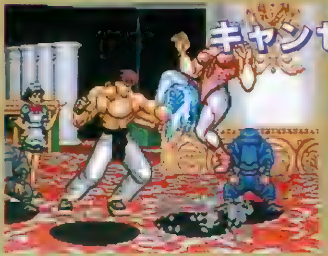
Q.キャンセルって何でしょう? A.教えます。

全ての技には、攻撃判定を持つ状態にいたるまでのテイクバック、そして攻撃判定が無くなったあとのフォロースルーというものが存在する。これらのモーション中、キャラは無防備。テイクバックはしかたないとして、問題はフォロースルーの状態。これを解決するのがキャンセルだ。このゲームでは、必殺技のコマンドを入力すれば、通常技のモーションをかき消して必殺技に移行することができる。これにより通常技のスキを消し、また、間髪入れずに必殺技をたたき込むことが可能になるのだ。

通常攻撃をキャンセル



このタイミングでコマンドを入力



◀タイミングはけっこう難しいかもしれないが、慣れてしまえばガンガン連続技がつながるぞ。

表の「連続技」の欄には、その技に通常技からつなげると特に有効なものに○をつけてある。連続技を組み立てるのに参考にしてほしい。

キース・ウェイン

技名	コマンド	連続技
ライトニング・スラッシュ	↓↙←+パンチ	
ナックル・ボマー	←ため→+パンチ	
スパイラル・キック	↓↘→+キック	○
ローリング・キャノン	→↘↓+キック	○
ファイナルクラッシュボマー	←ため→+パンチ同時押し	

ホワイト・バッファロー

技名	コマンド	連続技
アロー・ショット	←↙↓↘→+パンチ	
タックル・ブロー	←ため→+パンチ	○
フライング・エルボー	ジャンプ中方向キー1回転+パンチ	
バッファロー・ストーム	↓ため↑+キック	
トルネード・トマホーク	←↙↓↘→+パンチ同時押し	

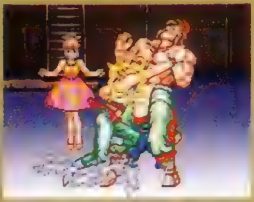
豪血寺お梅

技名	コマンド	連続技
岩砕歯	←ため→+パンチ	
星流乱舞弾	→押しっぱなしでパンチ連打	
威嚇顔	↓ため↑+パンチ	
天舞脚	ジャンプ中↑↓+キック	
桃恋火(変身中)	↓↘→+パンチ	
虹色壁(変身中)	←ため→+パンチ	
豪血流御顔打	↓ため↑+パンチ同時押し	

アンジェラ・ベルテ

技名	コマンド	連続技
サンダー・ウォール	パンチ同時押し	
ラブミー・ウィップ	←ため→+パンチ	
アンジェラ・ボディアタック	←ため→+キック	
スマッシュ・キック	ジャンプ中↑↓+キック	○
アンジェラジャイアントバスター	←ため→+キック同時押し	

ダッシュ攻撃をキャンセル



ダッシュパンチを当てたら

◀通常技キャンセルほどタイミングはシビアではない。まずはこちらから練習するのもいいかも。

孤空院干滋

技名	コマンド	連続技
密義筋収体	↓↘→+パンチ	
竜口壁	↓ため↑+パンチ	
片飛腿	←ため→+キック	
一尺布打	←↙↓↘→+キック同時押し	
減命気功弾	→↘↓↙←+パンチ	
吸飲愚爆	←ため→+強パンチ	
嘘腫膝凌	←ため→+キック	
爆裂放屁	←ため→+キック同時押し	

スーパークララ

技名	コマンド	連続技
スパークセイヴィーング(前)	↓↘→+パンチ	
スパークセイヴィーング(斜め)	↓↙←+パンチ	
スパークバリアー	↓↙←+キック	○
フェアリーターンアタック	←↙↓↘→+キック	○
ブリリアントラッシュ	→↓↘+強キック	
ハローハローエニーバディホーム?	←ため→+パンチ同時押し	

黒子

技名	コマンド	連続技
飛扇鳥	↓↘→+パンチ	
迎撃壁扇花	→↓↘+パンチ	○
夢幻満月弾	→↘↓↙←+パンチ	
風裂来飛	→↘↓↙←+キック	
朧月夜	ボタン4つ同時押し	

冥犬ポチ

技名	コマンド	連続技
ワゥ〜ン	↓↙←+パンチ	
ウ〜	→↓↘+パンチ	
ワォ〜ンワン	ジャンプ中方向キー1回転+パンチ	
ク〜ンク〜ンワンワン	↓↙←+キック	
ク〜ンワンワン	→↘↓↙←+キック	
ギャンギャンギャン!	↓↘→+パンチ同時押し	

豪血寺お種

技名	コマンド	連続技
岩砕歯	←ため→+パンチ	
星流乱舞弾	→押しっぱなしでパンチ連打	
威嚇顔	↓ため↑+パンチ	
天舞脚	ジャンプ中↑↓+キック	
桃恋火(変身中)	↓↘→+パンチ	
虹色壁(変身中)	←ため→+パンチ	
森羅鏡	↓↘→+パンチ同時押し	

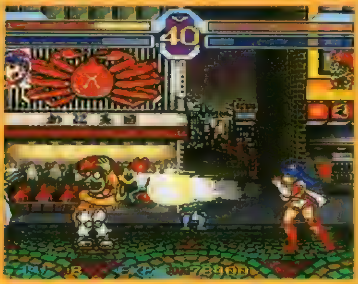
コマンドは全てキャラクターが右向きのときのもので、左向きの場合は逆になります。また、表中青色の表示は通常の必殺技を、オレンジ色の表示は一発奥義を現しています。

負けるな! 魔剣道2

ストーリーモードを キャラ別攻略

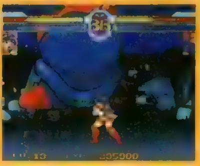
1P専用のストーリーモードを、キャラ別に大攻略! このゲームはマルチエンディングだから、全キャラクリア目指してがんばろう。後半はコマンドリストなので参考にしてネ。

【魔剣道2号】

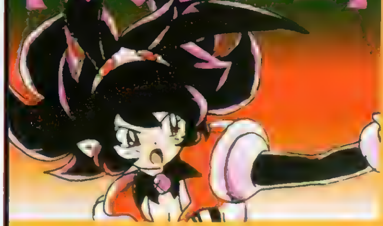

◀[illegible]くらい離れた間合いなら、飛び道[illegible]

飛び道具と対空技を兼ね備えた魔剣道2号は、クリアするのに一番楽なキャラクターだ。遠距離で飛び道具の拳導砲を連射しているだけでかなり勝ち進めるし、ガンガン跳び込んでコマンド表のところで紹介している連続技を狙っていくといい。また、敵の攻撃をガードした場合、パンチボタン連打のガードキャンセル技で反撃しよう。

▲COM[illegible]、しゃがみ[illegible]を当てるように出そう


▲[illegible]は、画面[illegible]攻撃してくるのだ

【マケンロー】



▶攻めてこない敵[illegible]、ロースマ[illegible]カンカン押していこう[illegible]ガードされても[illegible]を受けない

▶カレ[illegible]すれば楽勝[illegible]

対空技に乏しいマケンローは、敵との距離をおいて飛び道具で戦うと良い。マケンローは上下の飛び道具を持っているが、この場合、ジャンプしてかわしにくい上段のローズショット（弱）をメインに攻めるのが有効だ。中距離ではリーチの長い立ち強パンチにキャンセルをかけて、ローズショットへつなげるようにしよう。

【マドンナー】

飛び道具を持たないマドンナーは、リーチの長い足技と強力な連続技を狙って戦っていくことになる。メインはしゃがみキックで、敵をダウンさせたら起き上がりに重ねるようにしてこの技を出すと、COMは攻撃に引っかかり再びダウンさせることができるぞ。これを繰り返しているだけで勝てる敵もいるのだ。また、しゃがみキックからの連続技も有効な攻撃。

▼できるだけ序盤のうちにレベ[illegible]

▼しゃがみパンチは、[illegible]

▲[illegible]

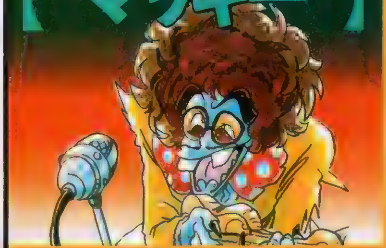
【マケンカー】

マケンカーの最大の武器は、必殺技のマケンカーキックだ。この技はジャンプ中にも出すことができ、COM戦ではこちらをメインに使うことになる。遠距離では飛び道具のハンドガンで攻撃し、中距離になったらマケンカーキックを連続で出していくのだ。また、超加速で一気に間合いを詰め、マキシマムブーストを狙うのもいい。

▶出るまでのスキが大きいし、飛び道具のハンドガン。遠距離のメインに使おう

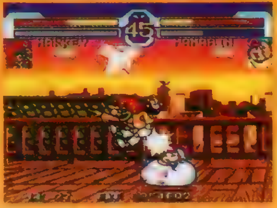
▶接近戦には、しゃがみ強キックで応戦しよう

【マッキー】



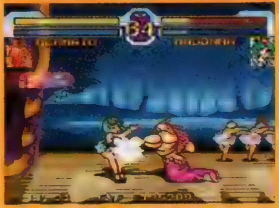
飛び道具を持たないマッキーは、接近戦をメインにして戦うキャラクターだ。中距離ではリーチのある立ち強パンチ（ハリセン攻撃）で攻撃し、近距離ではしゃがみキックからのけつパッチンの連続技を狙っていこう。また、敵の跳び込み攻撃をガードしたら、ガードキャンセルでごっくんチョを出すと対空技として使えるのだ。

▲これが、リーチの長い立ち強パンチ（ハリセン攻撃）とイイかポイント！



▲けつパッチンは、連続でヒットしても連続攻撃になるお得な必殺技だ

【マーメイド】



▲しゃがみ弱パンチで敵のジャンプを待って……

▲跳び込んできたところへ、対空技のしゃがみ強パンチ!! 早めに出そう

マーメイドの必殺技はどれも使いどころが難しく、あまり実践的でない。そこで、通常技をメインにして戦うことになる。通常技で強いのがしゃがみと立ちのパンチ。しゃがみ弱パンチを牽制に使って敵の跳び込みを待ち、跳び込んできたところを対空技のしゃがみ強パンチで撃墜するパターンが簡単で使えるぞ。

【マサッカー】

スピーディーな動きと強力な連続技を持つマサッカーは、登場キャラの中でもトップクラスの強さを誇る。攻撃のメインはしゃがみキックで、強で出すとスライディングになるんだ。これを牽制に使い、敵が跳び込んできたところにハンマーヘッドキックを合わせて撃墜する。立ちキックキャンセルのトルネードシュートも効果的だ。

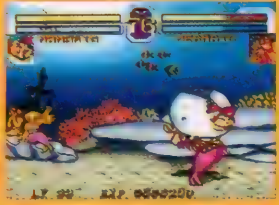
▶マサッカーのしゃがみキックは、リーチが長く使えるスライディングは移動に！

▶しゃがみキックをキャンセルしてのハンマー～が強いぞ、

【キモッタママリン】

リーチの短さが弱点の通称ママリンは、攻撃判定の強い必殺技を利用して戦うことになる。中距離では、飛び道具のゴミゴミポイポイを使う。これは対空技にもなるので覚えておこう。COM戦では突進系の必殺技コロコロゴロゴロンが有効で、これを繰り返しているだけでかなり勝てるぞ。また、めくりを狙ってぷよよんアタックも有効だ。

▶COM戦で有効な突進系必殺技のコロコロゴロゴロン、単発で出しても有効だぞ



▶しゃがみキックからのぷよよんアタックが強い！

ONE★POINT

ガードキャンセルを使え!!

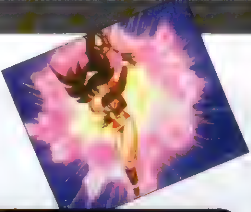
このゲームのシステムに、ガードキャンセルというものがある。これは、敵の攻撃をガード後、攻撃ボタン（必殺技でも可）をタイミング良く押すことで、敵の攻撃モーションの戻り中に反撃をすることができるんだ。COM戦はもとより、対戦でも重要なテクニックだからぜひマスターしておこう。どうしても出せない人は、ガードの体勢に入ったら方向キーをグルグル回しながらボタンを押していれば意外と出るぞ。でもこれは確実じゃないからタイミングを覚えることだ。

負けるな！魔剣道2

●ジャンル／対戦格闘ACT●メーカー／データム・ポリスター
●発売日／11月10日●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード（1ブロック）●多人数プレイ／可（2人）

©1995 DATAM POLYSTAR

負けるな! 魔剣道2 COMMAND LIST

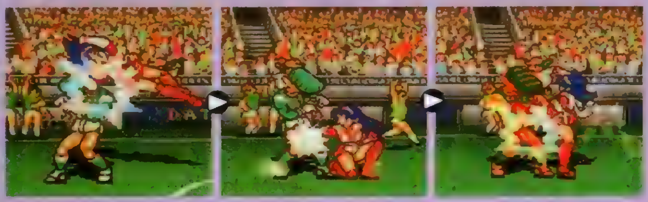


【魔剣道2号】

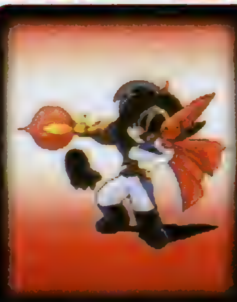
必殺技	コマンド
拳導砲	↓↘→+P
連打撃	P連打
マッカダッシュ	→↓↘+P
光連脚	↓↙←+K

●めくりキックからの光連脚7連撃

めくりジャンプ強キックからのしゃがみ弱パンチ×2→しゃがみ弱キック（キャンセル）→強の光連脚の連続技で7連撃。魔剣道2号のジャンプ強キックは下方向への攻撃判定が強く、脚だけでなく胴体にも攻撃判定があるためとてもめくりやすい技である。敵を転ばせたら起き上がりにめくりキックを当てる感じでジャンプし、そこからこの連続技を狙っていく。タイミングさえつかんでしまえばどのキャラクターに対しても使えるから、これだけでクリアすることも可能なのだ。



【マケンカー】

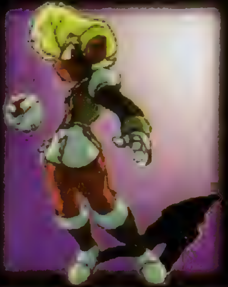


必殺技	コマンド
ハンドガン	↓↘→+P
マケンカーキック	↓↘→+K(空中可)
超加速	↓↙←+K
マキシマムブースト	↓↓+K

●跳び込みマキシマムブースト4連撃

跳び込み強キックからのしゃがみ弱キック（キャンセル）→マキシマムブーストの連続技で4連撃。マケンカーは強力な連続技に使える必殺技がないため、他のキャラクターに比べてちょっと寂しいのが残念。マキシマムブーストのコマンドが方向キー下2回というちょっと変わった入力方法なので、うまく出せない人はハンドガンや超加速に変えてもOK。お得な情報！　マケンカーキックはちょっとコマンド入力を工夫（↓↘→↗+K）することで地上にいながら空中技が使えるぞ。

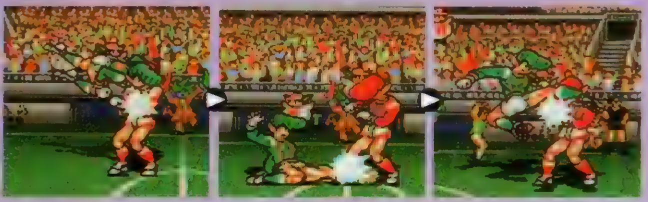
【マサッカー】



必殺技	コマンド
リフティングスルー	↓↘→+K
マジカルシュート	←タメ→+K
ハンマーヘッドキック	↓タメ↑+K
トルネードシュート	↓↙←+K

●跳び込みトルネードシュート6連撃

跳び込み強パンチ（または強キック）からのしゃがみ弱キック（キャンセル）→トルネードシュートの連続技で6連撃。しゃがみ弱キックからのトルネードキックは、間合いが開いてしまうと技がつながらないので、間合いによってはリフティングスルーへ切り替えるようにしよう。また、お手軽な連続技として、リーチの長い立ち強キック（キャンセル）→トルネードキックやリフティングスルーなども実践的で使えるから覚えておいて損はしないぞ。ガンガン連続技を狙っていこう！

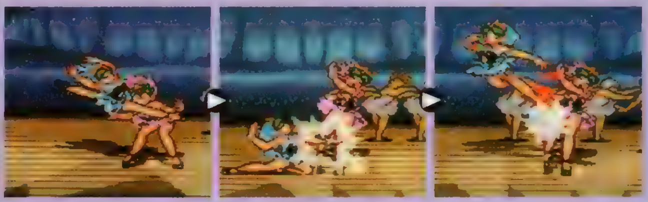


【マドンナー】

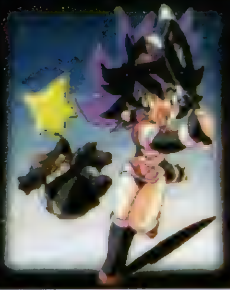
必殺技	コマンド
魔ワルツ	↓↘→+P
蹴りまスワン	↓↙←+K
マダージョ	↓↙←+P

●跳び込みからの蹴りまスワン11連撃

跳び込み強パンチからのしゃがみ弱キック（キャンセル）→蹴りまスワンの連続技で11連撃。マドンナーの突進系の必殺技は、単発で出しても連続攻撃になっているため、連続技に取り入れるととんでもないヒット数になるのだ。跳び込む場合は強パンチが有効で、強キックだと間合いがつかみにくくて当てづらい。また、蹴りまスワンは間合いが広がってしまうと技を空振りしてしまうため、安全に決めるのなら代わりにマダージョにつなげていこう。マドンナーの連続技はハデで気持ちいいぞ。



ストーリーモードで使用できる8人のキャラクターの必殺技コマンドを紹介。コマンドはすべてキャラクターが右向きの場合の入力方向です。

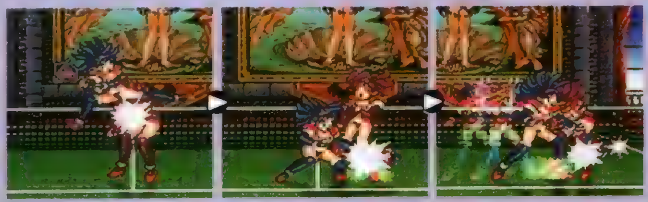


【マケンロー】

必殺技	コマンド
ローズショット	↓↘→+P
サービスローズ	↓↓+P
グランドローズショット	↓↘→+K
ローズスマッシュ	↓↙←+K

●跳び込みローズスマッシュ5連撃

跳び込み強キックからのしゃがみ弱キック（キャンセル）→ローズスマッシュの連続技で5連撃。マケンローは4つの必殺技のうち2つが飛び道具で、連続技のバリエーションが乏しい。しかし、ローズショットが強力な必殺技になっていて、この技だけでも3連撃になるのだ。これにいかにうまくつなげるかがポイントで、一番オーソドックスなのが跳び込み攻撃からだ。強力な対空技を持つ敵に対しては、立ち強パンチをキャンセルしてのローズショットが効果的だぞ。華麗にたたき込もう！



【マッキー】

必殺技	コマンド
腐乱拳	↓タメ↑+P
けつパッチン	↓↙←+K
ごっくんチョ	↓↙←+P

●めくりからの通常技5連撃

めくりジャンプ強キックからのしゃがみ弱パンチ×2→立ち強キックの連続技で5連撃。マッキーの近距離強キックが2発入るのを利用した通常技の連続攻撃。コマンドが苦手という人は、めくりのタイミングさえ覚えてしまえば簡単に出せるぞ。また、必殺技を使ったものでは、跳び込み強キックからのしゃがみ弱キック（キャンセル）→けつパッチンという連続技もなかなか使える。状況に応じて使い分ければ、戦い方のバリエーションが増えて楽しいぞ。いろいろ自分なりに試してみよう。

【ママリン】

必殺技	コマンド
ゴミゴミポイポイ	↓↘→+P
コロコロゴロン	←タメ→+K
ぷよよんアタック	↓↘→+K
おばサンバ	敵の近くで↓↙←+P

●跳び込みコロコロゴロン7連撃

跳び込み強キックからのしゃがみ弱パンチ（キャンセル）→コロコロゴロンの連続技で7連撃。ママリンは通常技のリーチが短いため、立ち攻撃から必殺技につなげるのが難しい。そこで、跳び込みからの連続技を狙っていく。一番お手軽なのがここで紹介しているコロコロゴロンを使った連続技で、跳び込んでジャンプしたときから方向キーを後ろに溜めておくのがポイント。また、コロコロゴロンの代わりに投げ技を利用して、しゃがみ弱パンチキャンセルおばサンバなんてのもできるぞ。

【マーメイド】

必殺技	コマンド
求愛のベーゼ	←タメ→+P
シャークアタック	↓↓+K
愛しマッスル	敵の近くで↓←+P

●跳び込み求愛のベーゼ7連撃

跳び込み強キックからのしゃがみ弱パンチ→立ち強パンチ（キャンセル）→求愛のベーゼの連続技で7連撃。マーメイドの必殺技は連続技に組み込むのが難しいものばかりなので、ムリに連続技を狙っていくことはない。求愛のベーゼへとつなぐパターンには、しゃがみ弱パンチ連打（このとき方向キーの後方に入れる）し、敵が近づいてきたところに立ち強パンチを当てて、これにキャンセルをかける方法もある。強力な対空技を持つ敵に対しては、こちらのパターンの方が有効だぞ。

PlayStation

ビヨ

↗

RPG

↖

「ビヨンド ザ ビヨンド」
予約キャンペーン
実施中！

いま「ビヨビヨ」を予約すると、特製ブルゾンが抽選で1000人に当たるぞ。ハガキに氏名(フリガナ)・性別・年令・郵便番号・住所・電話番号・職業・予約した店名を明記の上、11/2(木)までに下記の住所へ送ってください。(当日消印有効)

〒107 東京都港区赤坂8-5-26 赤坂DSビル2F

プレイステーション
PS 1周年記念RPG。
「ビヨンド ザ ビヨンド」
11月3日
発売
標準価格
5.800円（税別）
SCPS-10014

ビヨ

プレイステーション
PS

PlayStation

（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント内「ビヨビヨ予約キャンペーン係」
※発表は商品の発送をもってかえますよー。

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。●商品についてのお問い合わせ先 ㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

ときめきメモリアル forever with you ㊗発売!!

初プレイ FIRST PLAYを成功させる!

この号の発売日は、待ちに待った『ときめき』の発売日！というわけで、この増刊にもおジャマしちゃいました。さて、このページの"F"とは何か？　それはFIRSTPLAY(初プレイ)、FIND(発見)、そしてFIGHT(戦い)。この3つのキーワードをもとに、見て読んで納得の8ページを楽しんでね。

ときめきメモリアル
～forever with you～

●ジャンル／恋愛SLG●メーカー／コナミ
●発売日／10月13日(発売中)●価格／限定セット：¥9,800、通常版：¥6,800
●対応周辺機器／メモリーカード(絶対必要)、マウス●多人数プレイ／不可

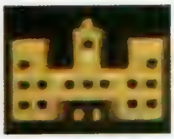
 ©1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

コマンド別パラメータ変化&アイコン解説

ここで紹介する表には全能力変化を載せてあるので、各コマンドの利点と欠点がよくわかると思う。これをもとに、効率よく能力を上昇させる方法を自分なりに考えてみてほしい。なお、休日に能力上昇コマンドを実行すると、平日よりもパラメータの上昇率が高いことを覚えておこう。

コマンド ＼ パラメータ		体調	文系	理系	芸術	運動	雑学	容姿	根性	ストレス
文系	文系学力を中心に各種学力をアップさせる。	↓	**↑**	↑	↑	↓	↑	↓	↓	↑
理系	理系学力を中心に各種学力をアップさせる。	↓	↑	**↑**	↑	**↓**	↑	↓	↑	↑
芸術	芸術学力を中心に各種学力をアップさせる。	↓	↑	↑	**↑**	↓	↑	↓	↓	※
運動	運動と同時に根性をアップ。体調が下がりやすい。	⬇	↓	↓	↓	⬆	↑	↓	**↓**	↑
遊び	雑学を中心に容姿も伸ばす。運動もわずかに上昇。	↓	↓	↓	↓	↑	⬆	**↑**	**↑**	※
おしゃれ	容姿を中心に雑学も伸ばす。他の数値は下がる。	↓	↓	↓	↑	↑	**↑**	⬆	**↓**	※
休養	体調を回復させる唯一の手段。容姿と雑学は下がる。	⬆	—	—	—	—	**↓**	**↓**	↓	⬆

コマンド	解説
電話	女のコとデートの約束をしたり、好雄から情報を聞くためのコマンド。
デート	女のコとデートする。デートの日に他のコマンドを選ぶと、すっぽかしたことに。
情報誌	デートスポット情報などを入手する。これを見ても休日を使ったことにならない。
システム	文字表示速度、音声のON／OFFなどを設定する。状態はセーブで一緒に残る。
カレンダー	今月&来月の2カ月分のカレンダーが表示される。予定のある日はマークが点滅。
メモリーカード	データのセーブ、またはロード。メモリーカード1枚につき14ファイル保存可能。



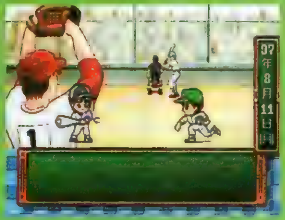
クラブ別パラメータ変化表

クラブコマンドは、文科系が6つ、運動系が5つの計11クラブのどれかに入部すると使えるようになる。これによるパラメータ変化は、部活の内容がそれぞれ違うように、部活によって右の表のように変わってくるぞ。基本的には、文科部はそれぞれの分野を中心にした学力が、運動部は運動と根性が上がるようになっている。能力上昇だけを見れば、文科部のほうがさまざまな上昇をみせるので、こちらのほうがイイように見えるだろう。しかし運動部の場合は練習試合がある。ここで活躍すれば女のコの注目を浴びることになるので、数値だけで判断してはいけないぞ。

部活 ＼ パラメータ	体調	文系	理系	芸術	運動	雑学	容姿	根性	ストレス
文芸部	↓	**↑**	↑	↑	—	↑	↓	↓	**↑**
演劇部	↓	**↑**	—	↑	↑	↑	↓	↑	**↑**
科学部	↓	↑	**↑**	↑	—	↑	**↓**	↑	⬆
電脳部	↓	↑	**↑**	↑	—	↑	**↓**	↑	⬆
吹奏楽部	↓	↑	—	**↑**	↑	↑	↓	↓	**↑**
美術部	↓	↑	↑	**↑**	↑	↑	↓	↑	**↑**
野球部	⬇	↓	↓	↓	**↑**	↑	↓	**↑**	↑
サッカー部	⬇	↓	↓	↓	**↑**	↑	↓	**↑**	↑
テニス部	⬇	↓	↓	—	**↑**	↑	↓	**↑**	↑
水泳部	⬇	↓	↓	—	**↑**	—	↓	**↑**	↑
バスケ部	⬇	↓	↓	↓	**↑**	↑	↓	**↑**	↑

獲得するのは能力だけじゃない

単純な能力値上昇率だけを見れば、クラブより通常コマンドのほうが高い（特に運動部）。しかし部活の真の効果は他にある。このコマンドは練習の意味もあり、どれだけ部活に出たかで実力が決まる。その分野を極めるには練習が不可欠だぞ。



▲野球部なら、ジョギングだけでは打撃が上手にならないってことだ。

【表の見方】⬆は大幅に、**↑**は多少、↑はわずかに、※は状況に応じて、それぞれパラメータが変化する。

女のコを発見 FINDする そのプロセスとは？

女のコとどうやって出会うのかは、初プレイではけっこう悩みがちなことだよね。そんな疑問を解決させるべく、女のコ登場までのプロセスをわかりやすく解説してみた。これを理解すれば、お目当てのコともすぐに出会えるぞ！

女のコ登場までの流れ

❶能力をアップさせる

まずは各種コマンドでパラメータを上昇させることになる。アップさせる能力はそれこそ個人の自由。女のコに気に入られるために能力アップするのは基本だ。

❷特定の平日コマンドを実行

パラメータが登場条件までアップしたら、すぐ女のコと知り合えるわけじゃないのだ。その女のコに関係の深いコマンドを実行することが必要になってくるぞ。

❸女のコの登場！

条件がすべて整っていれば、ここで女のコと御対面〜、ってことになる。キャラによっては登場パターンが数種類用意されてるコもいて、なかなか楽しいのだ。

女のコ登場の例外は？

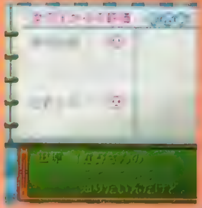
女のコは平日コマンド実行時に登場する。これは裏返すと、休日に能力上昇コマンドをしても女のコとは会えないということだ。また、夏休みなど学校が休みの場合は、平日コマンドでも女のコは登場しないぞ。例外として、虹野さんは夏休みなどの休暇以外の平日になると自動的に登場する。

▲この条件をうまく利用すれば、会いたくない女のコを避けながら能力アップが可能だ。

▼虹野さんは根性のある男をスカウトするべく、常に目を光らせている……のかも。

女のコと出会ったら…

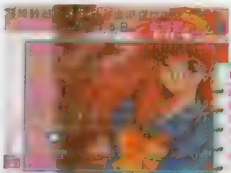
次の休日には、必ず好雄から女のコの情報を仕入れよう。情報を聞いてないと、そのコをデートに誘うことができないのだ。



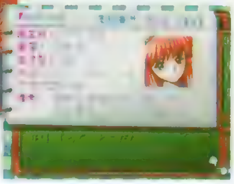
詩織のクラブについて

1 所属部は誕生日で決まる

詩織の所属部は、ゲームを始めたときに入力した、詩織の誕生日の日付によって決定される。これは、ある法則に基づき自動的に決まるものだ。ちなみに、PCエンジン版で用いられた法則と同じではないから気をつけよう。



▲ゲーム開始時のこの画面で決まることになる。

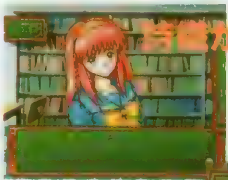


▼詩織の所属部は、好雄に電話をすれば分かるぞ。

2 詩織の部活の影響

如月さんや紐緒さんなどの所属部が2パターンあるキャラは、詩織が一方の部に所属することでもう一方の部への入部が確定する。お目当ての女のコと特定の部に一緒に入りたいときは有効な手段だ。例外として優美は、詩織がバスケ部の場合でも関係なくバスケ部へ入部する。

詩織が文芸部なら



◀例えば、詩織の所属部が如月さんに設定されている部に重なると……。

如月さんは演劇部

▶如月さんは自動的に演劇部所属となる。逆に詩織が演劇部なら文芸部に。

〜部活の落とし穴〜 女のコが出ない!!

登場条件を満たしているのに、なぜか清川さん、古式さんの2人と会えない。そんな体験をしたら、ぜひ詩織の部活を確認しよう。きっと水泳部かテニス部に所属しているはず。そう、詩織がこれらの部になると、本来その部にいるはずの女のコが登場しなくなるのだ。

◀詩織が水泳部に決まった時点で清川さんとの出会いは絶対にない。出会いたければ今すぐ再入学だ！

登場条件一覧

女のコの登場条件は、すでに知り合っている女のコの数によって変わる。詩織と優美を除く女のコの数が2人までは①の条件で、3人目からは②の条件で登場するのだ。また2年生になると、女のコの登場している数に関係なく②の条件で登場することになるぞ。

藤崎詩織

登場条件：はじめからいる

所属部：誕生日による

如月未緒

登場条件：❶文系学力55以上 ❷文系学力75以上

所属部：文芸部、演劇部

紐緒結奈

登場条件：❶理系学力65以上 ❷理系学力85以上

所属部：科学部、電脳部

片桐彩子

登場条件：❶芸術学力50以上 ❷芸術学力65以上

所属部：美術部、吹奏楽部

虹野沙希

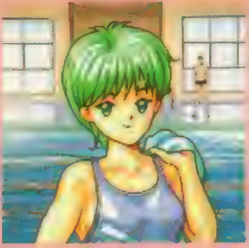
登場条件：❶根性35以上 ❷根性90以上

所属部：野球部、サッカー部

古式ゆかり

登場条件：❶運動、容姿各80以上 ❷運動、容姿各83以上

所属部：テニス部



清川　望

登場条件：❶運動、根性各30以上 ❷運動、根性各70以上

所属部：水泳部

鏡　魅羅

登場条件：❶容姿100以上 ❷容姿125以上

所属部：無所属

朝日奈夕子

登場条件：❶❷ともに 雑学90以上

所属部：無所属

美樹原愛

登場条件：主人公が校内で目立つ活躍をしていると登場

所属部：無所属

早乙女優美

登場条件：2年目の4月4日に必ず登場する

所属部：バスケ部

『ときめきメモリアル』にも

見よ！この迫力の(？)戦闘シーンを

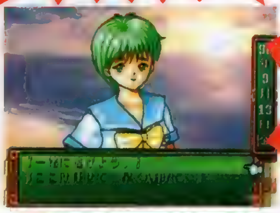
「ときめき」の〝F〟にあたるもの。それはさまざまなアクシデントとの遭遇だ！これらのイベントになると主人公たちは、ＲＰＧ風の戦闘画面で敵と対決することになる。とはいっても、相手は不良や動物といったもので、別に命の危険があるわけじゃない。戦闘も、主人公や登場キャラの特徴を生かした攻撃なので、見ていて思わずニヤリとしちゃうこと請け合いだぞ。

修学旅行戦

●大ピンチ！　しかし…

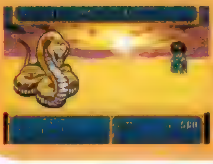
女のコ(または好雄)と一緒に修学旅行の思い出づくり。そんな楽しいひとときをブチ壊してくれるのが、この巨大(？)動物たちだ。やつらは人を襲うほど凶暴なだけあって強敵で、さすがの主人公といえども苦戦は必至。しかし案ずることはない！　主人公がピンチになると、正義の味方がどこからともなく現れ、モンスターを倒してくれるのだ。戦闘後は女のコから感謝されるし、苦労する甲斐は十分にあるぞ。それでは、それぞれの地域に出没する動物と助っ人の攻撃の数々を、ここに紹介しちゃおう。ちなみにモンスターを倒すと入手する経験値、お金、アイテムは、その後の展開において何の役にも立たないのであしからず(笑)。

アクシデント発生!!



▲女のコとイイ雰囲気のところに、動物が襲いかかってきた！　カッコいいところを見せるか、素直に逃げるか!?

ココはまかせて！

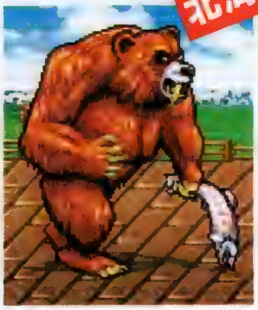


◀舞台は戦闘画面へ。襲ってきた動物と決戦だっ!!

一緒に逃げよう

◀女のコとホテルまで逃走。なんとか無事だけど……。

北海道　キラーヒグマ



付近の山から降りてきたヒグマ。棍棒のような腕から繰り出される怪力技はかなりの威力だ。鋭い爪も十分に武器の役目を果たしている。また、手に持った鮭をブーメランに使うなど、知能も発達している。強力な銃がなければ勝つことは難しいだろう。

出現場所…クラーク像前
EXP……1024
ゴールド…53
おたから…熊の置物　他

クラッシュクロー

サーモンブーメラン

見参！　正義のマタギ

名銃「次郎丸」ショット

FIGHTはあるぞ!!

不良戦

●女のコを守れるか!?

デート中まれに、不良にからまれることがある。主人公は女のコを守るため戦うのだが、こいつらは意外と攻撃力があってやっかいだ。しかも修学旅行戦のように通常攻撃しか使えない場合もあり、かなりの苦戦は必至。ザコといえど3人揃えばあなどれないってわけだ。また他にも、3年のある時期に不良と遭遇する場面があるけど、その時は強敵と戦う前の小手調べという感じなので問題なく倒せるだろう。

不良パンチ!

拳で語る熱い奴ら

◀同じ場所で頻繁にデートすると、不良に目を付けられやすいから気をつけよう。

EXP……2360
ゴールド…3600
おたから…ミスリル学ラン 他

京都・奈良 鹿・グレート

土産屋付近に出没する凶暴な牡鹿。立派なツノを生かしての頭突きが得意だ。特に必殺技のスタンピードには、相手をマヒさせる効果があるらしい。しかし元々はおとなしい動物であり、修行を積んだ僧の念仏によって鎮静させることが可能だ。

出現場所……土産物屋
EXP………841
ゴールド……2045
おたから……鹿の角　他

暴れん坊頭突き

スタンピード

推参！ 正義の虚無僧

前世忘却の術

沖縄 ハブ・ロード

夕日の美しい浜辺に現れる毒蛇・ハブのボス。丸太のような太い尻尾を叩きつけるテールパンチ、強烈な波動の牙で攻撃するアストラルファングで襲いかかってくる強敵。しかし毒蛇なのでマングースには弱いらしい（普通はコブラだろうというツッコミは却下）。

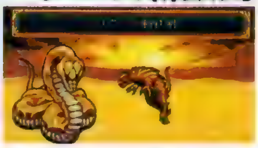
出現場所……浜辺
EXPP……820
ゴールド……175
おたから……ハブ酒　他

テール・パンチ

アストラルファング

参上！ 正義のマングース

マングース斬鉄剣



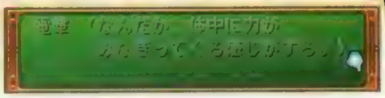
クラブ奥義をマスターして

修学旅行戦や不良戦だけで満足してるようじゃ甘いぞ。『ときめき』の〝F〟はまだ終わらない。恋愛ＳＬＧなのにこんなに熱くていいんだろうかと思うほど、燃えさせてくれる出来事が待っているのだ。それは、クラブ奥義修得と、その後に発生する番長戦イベントだ！

部活を途中でやめないで３年間頑張ると、主人公は奥義を身につけることができる。これは各クラブによって違い、どれもその個性を生かした強力な技ばかり。そしてこの奥義が威力を発揮するのが番長との決戦なのだ。さらなる熱い戦いに、君は勝利することができるか!?

▲運動部は毎月第３週の部活日が大変だけど、ちゃんと３年間続ければ努力は報われるのだ。

▲３年連続同じクラブで夏合宿に参加すると、３年目の最終日に……。

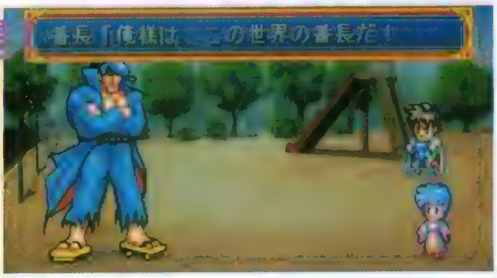


番長戦

●最強最大の敵！

３年目のある時期にデートをすると不良にからまれ、その後〝番長〟との戦いになる。番長は、大ボスだけに今までの敵より遥かに強い。巨大な竜が襲いかかる袖竜や強烈な気合いの波動攻撃まで放ってくるぞ。奥義をフルに使って戦いぬくのだ!!

不良たちに勝つと番長登場



EXP……32767
ゴールド…65535
おたから…ドラゴン学ラン
　　　　　番長の証　他

袖竜！

▶番長の攻撃の時に、防御することでダメージを少なくすることができるのだ。

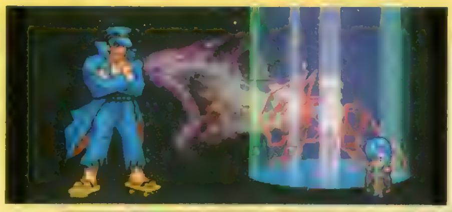
▲見事倒すと、主人公が番長の座を譲り受けることに！　しかも、その時によってさまざまな番長の称号が与えられるぞ。

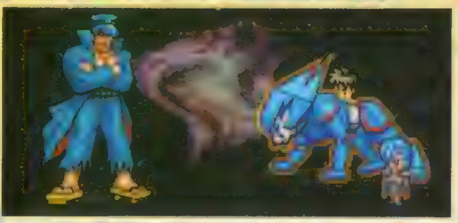
究極のFightに挑め!!

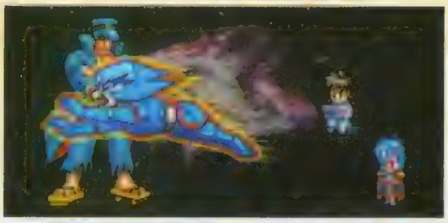
◀PS版では、各奥義がまったく新しく生まれ変わっているぞ。野球部奥義「超球百裂弾」は、高速で回転しながら無数のボールを打ちつける攻撃だ。

▶水泳部の奥義といったら、やっぱり水に関係するものだろう。いくつもの水柱を起こし、さらに水竜で攻撃を重ねる「水竜破」は敵一体に多大なダメージを与えることができるのだ。

電脳部奥義





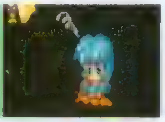


サイバーファング!

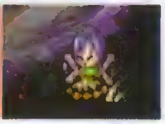
戦闘に連れている女のコのリアクション

戦闘中、女のコはそれぞれにいろんなリアクションを見せてくれる。中には、一緒に戦ってくれたり回復してくれたりと、役に立つコもいるのだ。そこでそんな女のコたちのセリフを集めてみたぞ。

如月未緒
「ああっ！　めまいが！」



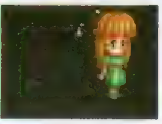
片桐彩子
「ポコポコ乱れ打ち」



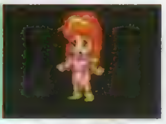
古式ゆかり
「お父様——っ!!」

鏡魅羅
「でなおしてらっしゃい！」

美樹原愛
「きゃっ」&「はっ！」



藤崎詩織
「やめてっ！」



紐緒結奈
「これでもくらいなさい」

虹野沙希
「がんばって」

清川望
「フザケンナヨー！ あ､いや､なんでもない」

朝日奈夕子
「ねぇねぇっ｡聞いて､聞いてっ！」

早乙女優美
「えーん、えーん（うそなき)」

電撃PlayStation F
プレイステーション

Big Present ビッグプレゼント

絶好調の電撃プレイステーションを支えていただいている読者の皆さまへの感謝のしるしとしてのプレゼントコーナーです。今回は格闘関係を集めてみましたが、『鉄拳2』グッズがなかなか充実しました。

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、146ページの注意書きの通りに付属のアンケートハガキで応募してください。希望者が多数の場合は抽選になります。当選者は2月号(12月下旬発売)で発表します。なおアンケート回答の内容は当選・落選には関係ありませんので、安心して正直に、正確に、すべての質問に答えてください。

Soft PS格闘人気作を6タイトル18本

3名

1 闘魂烈伝(橋本真也サイン入り)
提供/トミー

3名

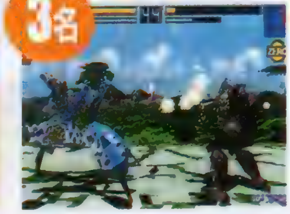
2 鉄拳

3名

3 闘神伝

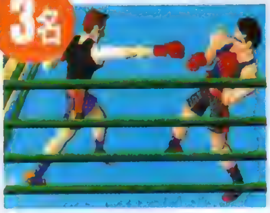
3名

4 ドラゴンボールZ



3名

5 ゼロ・ディバイド



3名

6 ボクサーズロード

Hard 格闘に必須のジョイスティック10点

10名

7 ファイティングスティックPS

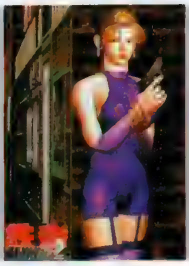
Goods 鉄拳2アイテム 合計45点

1名

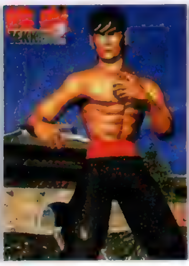
8 業務用インストステッカーセット

↓ジグソーパズル 各3名

10 平八&一八



11 ニーナ



12 ロウ

13 ミシェール

14 吉光&ジャック-2

15 キング&アーマーキング

16 ポール

17 準&雷

20名

9 大判ポスター(横72cm×縦102cm)

プレゼント知って㊙な話　8番の通常インストカードと呼ばれるものは、業務用の基板に付属の貴重なアイテム。PS本体やジョイスティック(持ってれば)の近くに貼れば気分はゲームセンターだ。ジグソーパズルはナムコのキャッチンガーZの景品用のもので非売品。9から17はナムコ業務用部署からの御提供。

記憶素子F（メモリーF）

PSにはPSでしか遊べない格闘ゲームが多すぎる。そんな熱き思いを凝縮したメモリーは、本格的な攻略とならざるをえないのが真実です。ウラワザ、コマンド一覧、その全てを超高圧真空パックでお届けしましょう。

- ◆ゼロディバイド
- ◆鉄拳
- ◆ドラゴンボールZ
- ◆リアルバトル
- ◆闘魂烈伝
- ◆ボクサーズロード
- ◆闘神伝
- ◆悟空伝説
- ◆ツインゴッデス

イラスト／七瀬葵

Go! Go! MEMORY CARD SEAL

イラスト／七瀬葵：©TGL：©TAKARA キャラクターイラスト／ことぶきつかさ：©CAPCOM：
©ATLUS：©ZOOM ©SUN SOFT：©DATAM POLYSTAR：イラスト／岩瀬さとみ

電撃PlayStation増刊
電撃PlayStationF
特別付録

ウラ技からコマンド表までを完全掲載！

ZERO DIVIDE

●ジャンル　対戦ACT●メーカー　ズーム
●発売日　発売中●価格　¥5,800
●対応周辺機器　メモリーカード●多人数プレイ　可(2人)

これだけあれば、もう何もいらない

戦闘システム、コマンド表、そして隠された秘密のウラ技など、戦いに必要なすべての情報を満載！　まさに究極というべき攻略集をドーンとお届けするぜ。これで『ZERO DIVIDE』も完全制覇だ。

初心者からベテランまで

覚えておきたい5つのポイント

ポイント1　確実な防御が勝利をよぶ…

防御を確実にするには、まず「Gボタンを押して攻撃を防ぐ！」という操作に慣れる必要があるぞ。Gボタンを押しっぱなしにして、敵の攻撃を防ぐ練習をしよう。だいたい防御できるようになったら、次は攻撃の種類を覚えるベシ！　すべての攻撃は上段、中段、下段の3つに分類することができる。上段、中段攻撃に対しては立った状態で、下段攻撃はしゃがんだ状態でGボタンを押しっぱなしにするのだ。わかったかな？

▲攻撃は考えず、Gボタンだけを押し続け防御に徹してみよう。かなり防御の感覚がつかめるようになるぞ。

▶攻撃が変則的で、上段、中段、下段の区別がつきにくいヤツもいる。対戦する敵の情報も覚える必要があるぞ。

ポイント2　ダウンさせられたら、急いで起きあがり、反撃を仕掛けろ！

敵にダウンされたときの起き上がりパターンは３種類ある。まず方向キーがニュートラル状態の場合はその場でスクッと起き上がるぞ。方向キーの下＋Gボタン連打で横転起き上がり。方向キーを敵と反対方向に入れっぱなしすると後転起き上がりになる。さらに横転、後転起き上がりの最中にKボタンを押せば、起きあがる瞬間に攻撃もできるのだ。それぞれ使い分けて戦っていこう。

◀ダウンさせられてもあわてちゃダメ！　すぐにすべてのボタンを連打だ。

その場起きあがりからの反撃

確実に決めておこう

起き上がる途中に大きなスキができるその場起き上がりだが、実はある条件のときのみすっごく使える起き上がり方であることがわかった。それは敵がジャンプ系のダウン攻撃を仕掛けてくるとき！　敵が降ってくる前に起き上がることができれば、確実に投げ技が決まるのだ。対ＣＯＭ戦ではかなり重宝する反撃法なので、ぜひ活用してみてほしい。

▲敵が降ってくる前にその場で起き上がる！猛烈なボタン連打が必要だが…。

◀起き上がることができれば、ほぼ確実に敵を投げられるのだ

©ZOOM

完全版ウラ技集!!

キャラの色を変える

難易度、使用キャラ、コンティニューの有無に関わらずボスキャラのズールを倒す。これでボディーカラーを変えることができるようになる。カラーの選択方法は、キャラ選択画面でセレクトボタンを押しながらL１　L２　R１　R２／◎／⊗／△　▢ボタンのどれかを押してキャラを決定するだけ。2P側のボディーカラーと合わせ全16パターンが用意されているのだ。

ボディーの形状を変える

１P側のコントローラで2P側のボディーパターン（逆も可能）を選ぶこともできるぞ。やり方は簡単！　キャラ選択画面で方向キーの上を押しながらキャラを決定するだけでいいのだ。さらにこのときセレクトボタンも押しながら決定すれば2P側のボディーでのカラーパターンを8種類の中から選ぶこともできるぞ。カラーの種類はP102にすべて掲載してあるので、コレを活用し自分だけのボディーとカラーで楽しんじゃおう。

▶キャラ選択画面で選びたいキャラにカーソルを合わせてコマンドを実行！

ボスキャラ"ZULU"を使う

最初から選択可能の8体のキャラすべてでクリア（コンティニューしてもいいからズールを倒す）することが条件。これでキャラ選択画面にズールが加わり、対人戦はもちろん、対COM戦でも使うことができるようになる。

ボスキャラ"XTAL"を使う

使用キャラはどれでもOK（シグナスを使うのがいちばんラク！）。難易度をノーマルかハードに設定し、ノーコンティニューで突き進んでラストボスのイクストルを倒す。これでキャラ選択画面にイクストルが加わるぞ。

2P対戦時にステージを変える

このウラ技のやり方は2通りあるぞ。ひとつはズールとイクストルがマイキャラとして使用可能になっているデータを使い、ベストラップで5秒台をだす。もうひとつは総プレイ時間が30時間を越える。このふたつのうち、どちらか一方の条件を満たすと2P対戦時のキャラ選択画面にステージ選択番号が表示されるのだ。下に紹介した対応表を見て番号を合わせ、好きなステージで戦ってくれい！

隠しゲーム『ファランクス』で遊ぶ

2P側のコントローラの、スタートボタンとセレクトボタンを押しっぱなしにした状態で電源を入れ、ゲームを起動させる。しばらくすると『ファランクス』のタイトル画面になり、自由にプレイすることができるようになるぞ。操作は2P側のみなので注意！

▲このタイトル画面になるまで、ボタンを押し続けていよう。

▼とてもオマケのゲームとは思えない完成度。ぜひチャレンジしてみよう。

00	TAU	05	DRACO
01	NEREID	06	EOS
02	ZERO	07	WILD3
03	IO	08	ZULU
04	CYGNUS	09	XTAL·NECO

ZERO DIVIDE

F Q&A

Q：ボタンの同時押しのコマンドがどうも上手にできず、単発でパンチやキックが出てしまいます。何かいい方法はありませんか？
A：簡単かつ確実に出るようになる方法があるぞ。それはオプションのボタンコンフィグでP＋GやP＋Kのコマンドを△ボタンなどに振り分けちゃえばいいんだ。これでボタンの同時押しも簡単にできるようになるのだ。ボタン設定などを変えた場合はデータをセーブすること。こうしておけば、いちいち変更する手間がはぶけるのだ。

ポイント3 ハング状態からの復帰は、敵がいる位置を見てから…

ハング状態とは、キャラがリングの端につかまるアクション。この状態からリングに復帰するには右に紹介した4つのパターンがあるぞ。使い分けのポイントは、敵との距離。敵が真上で待ちかまえているときなどは攻撃系の復帰方法が効果的。逆に遠くで待ちかまえているときはよじ登りが有効だ。復帰までの数秒間に敵の位置を見極めよう。

ジャンプ復帰

方向キーをニュートラル状態にしておけばOK やり方は簡単だがジャンプ直後と着地時に大きなスキができるのが欠点！ [illegible]

上段攻撃

[illegible] 敵に対して有効だ [illegible] るとスキができる

よじ登り

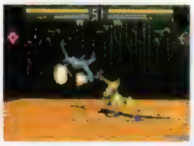
方向キーを下に入力し続けると、[illegible]リングによじ登る。復帰直後は無防備状態になるので、敵が近くにいるときは絶対に使うな

中段攻撃

方向キーを上に入力し続けると、復帰直後に中段攻撃をする。いちばん有効な復帰方法。敵がリング端でしゃがんで待っていたらコレを使おう

ポイント4 ジャンプは絶対にしないこと！

初心者に多く見られがちなのがジャンプ。方向キーを操作するときに、誤って上に入力されていると思われるが『ZERO DIVIDE』では99%ジャンプする必要はナシ！ なぜならジャンプ中（空中にいるとき）は受けるダメージが大きい。それにリングアウトしてしまう危険性もある。ジャンプがど〜しても必要な攻撃はないので、くれぐれも誤操作のないように。



▲空中では無防備状態。ジャンプ攻撃も可能だが当てるのがムズイので、狙うだけムダなのだ

▲優勢に戦いを進めていたのにリングアウトで負けたら超悲しいぞ

ポイント5 敵を知り、そして…己を知れ！

隠れキャラなどを含め登場する全11キャラはとにかく個性豊か。だから立っているのかしゃがんでいるのか、はたまた防御姿勢なのか…というキャラの状態がわかりにくいヤツもいる。最低限、自分の使うキャラの特徴くらいは覚えておく必要があるんじゃないかな。さらに、勝率を上げようと思うなら敵に対してもいろいろ知っておかなければならないぞ。情報を仕入れるにはとにかくやり込む！ 指の皮がムケるまでやった人が勝者になれるのだ。

▶これは上段、中段、下段攻撃のうちのどれなのか…？ 知らないと防御できない。

対COM戦は シグナスを使えばウラワザの完成もラク

ウラ技を完成させるため、対COMモードをノーコンティニュークリアしなくちゃいけない！ そ〜んなときはシグナスを使うのがいちばん。そして戦いではコンボ技のザトウシタハヤテ「←＋P・↘＋K・K」で攻めまくるのだ。これだけで他のキャラを使うよりはぜ〜んぜんラクに勝ち進むことができるぞ。だからといって、技を出していれば勝てるってもんじゃない（世の中そんなに甘くないのだ）。技が決まる間合いを見極めたり、COMの技の空振りなどのスキを狙ったりと、基礎知識くらいは必要だぞ。システムなどもしっかり把握してから挑戦してみよう。

ザトウシタハヤテを活用

◀最初のパンチは中段攻撃。コレが決まればあとは連続で決まるぞ。

▶最初のパンチが防御されても、この下段蹴りが決まるだろう。

▶3連続で決まれば敵はダウンする。ダウン攻撃も確実に決めておこう。

『ファランクス』無敵技

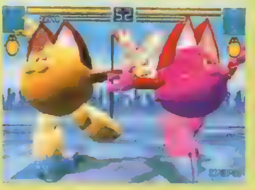
◎ボタンを押してコンフィグに入る。そのまま◎ボタンを押し続けながら、SPEEDにカーソルを合わせ✚左上、L2、L2、△ボタンを同時に押す。タイトル画面が赤くなれば成功だ。自機に当たり判定がなくなるぞ。

『ファランクス』ステージセレクト技

コンフィグ画面のKEY CONFIGにカーソルを合わせ✚左上と△ボタンを押しながら◎ボタンを押す。これで全3ステージを自由にセレクトしてプレイすることができるのだ。1度くらいは自力で突き進んでくれよな。

隠れキャラ"NECO"を使う

難易度は関係ナシ！ ズールとイクストルを使ってそれぞれ対COMモードで勝ち進み、最後に待ち受けるズールを倒す。コンティニューも何度でもOKだぞ。2キャラともこの条件を満たすと、キャラ選択画面に最後の隠れキャラ、ネコが加わるのだ。



▶コレはP＋Gで繰り出す投げ技。愛嬌たっぷりでカワイイけど、あたえるダメージは超強烈！

"NECO"出現！（その1）

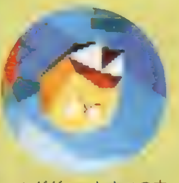
総プレイ時間が24時間を越えているデータで対COMモードプレイしていると、1／256の確率でどこかのキャラと入れ替わってネコが出現する。その後はリセットボタンを押すか、電源を1度切らないと出現しないのだ。

"NECO"出現！（その2）

イクストルが使用可能になっているデータを使ってノーコンティニュー突き進む。そしてCOMのイクストルとの戦闘直前の画面でL、Rボタン4つを押しながら決定すると、イクストルがネコになっている。

"NECO"の中に"NECO"が…

まずは2P対戦時のネコの戦いをリプレイ機能を使ってセーブする。次にリプレイ時のカメラをフリーに設定して、先程の戦いをリプレイする。ネコが吹っ飛ばされたときにポーズをかけ、ポリゴンが壊れるまで接近すると、なんとネコの中にネコ（正確にはネコ型の核!?）を発見できるのだ。これはネコのボディが破壊され、四角くなった状態じゃないと出現しないので注意！



▲ググ〜ッとネコの内部に侵入。なんと、"核"がネコの形なのだ。

ウォッチモード

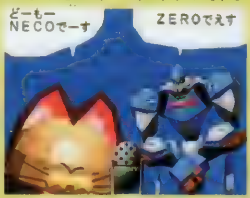
すべてのL、Rボタンと方向キーの下を押しながらスタートボタンを押して2PVSプレイモードに入る。そしてキャラを決定して戦いをスタートさせると、両者の操作がCOMになり、COM対COMの戦いが見られるのだ。

200時間達成で…

総プレイ時間が200時間を突破したら、タイトル画面でオプションを選択。すると、200時間達成記念のオマケグラフィックが見られるのだ。1日1時間プレイしたとして、なんと200日かかる！ とにかく……やるしかなさそうだ。

デジタルネコマンガを見る

イージーモードをノーミス、ノーコンティニューでクリアする。そしてタイトル画面になったら、2P側のコントローラーの4つのL、Rボタンとセレクトボタンを押しながらスタートボタン押してオプションに入る。その内容は見てのお楽しみ！



▶オチも用意されている爆笑マンガ。結末はキミ自身で確認してね。大爆笑まちがいなし！

F Q&A

Q：ステージセレクトのウラ技がやりたいんですが5秒台がど〜しても出せません。プレイ時間も8時間くらいです 5秒台を出したほうが早そうなのでどうか教えて下さい

A：う〜ん煮詰まってるみたいだね〜。それじゃ5秒台を出すいい方法を教えてあげよう。まずキャラは基本攻撃力の高いイクストルを選択。そして1番目の敵にタウを選び、コマンド技の"ゴッドアッパー"を戦闘スタート直後から出しまくる！ これだけで5秒台が出せるハズだ。ダメならリセットして再びタウを選ぶ。何度も挑戦してみよう

FINAL VERSION ZERO DIVIDE COMMAND LIST ――固有技編

最初から選べる８体、そしてボスキャラ２体、さらに隠れキャラのネコも含めた全11体の固有技コマンドリストの完全版！　コマンド内にある（　）は、その方向にキーを入力し続けること。また、〝+〟は方向キーとボタンを同時に押すこと。コマンドが連続しているものは、その順番にキーやボタンを入力することをそれぞれ意味しているぞ。１Ｐ側のＮＥＣＯのカラーリングは変更することができないので、カラーを変更したい場合は２Ｐ側のボディーを選んで（やり方は前ページのウラ技集参照）変更すること。

技名 / コマンド / 攻撃力 / ダウンダメージ / 攻撃位置

TAU ●タウ

技名	コマンド	攻撃力	ダウンダメージ	攻撃位置
ストレートクロー	→+P	15	90	上段
サイドクロー	↘+P	12	60	中段
テイルアッパー	←↘+K	22	210	下段
フォアフィートキック	→→P	18	160	上段
スライドチョップ	↓↓→+K	38	210	下段
ワンサイドキック	→→K	15	160	中段
バギーロール	→↓←K	45	360	上段
ニードスルー	G+P	55	280	―
T.スイング	←↙↓↘→P+K	80	210	―
フォアフィートプレス	↓+K	10	90	―
スクリュープレス(小)	↑+P	15	80	―
スクリュープレス(大)	(↑)P	35	70	―

技の種類が少なく、攻撃が単調になりがち。戦いでは通常攻撃の間合いの広さを活かし、戦略を考えながら戦わなくちゃ勝てないぞ。上級者向けのキャラって感じなので操作になれたら使ってみよう。

ZERO ●ゼロ

技名	コマンド	攻撃力	ダウンダメージ	攻撃位置
レッドソバット	→+P+K	30	210	上
レイドニーキック	→+K	20	210	中
ライジングパーム	しゃがみから立ち途中に→+P	25	210	中
トゥーカッター	↖+K	25	220	上
ミドルキック	しゃがみから立ち途中にK	20	150	中
バックキック	しゃがみから立ち途中に←+K	32	190	上
ハンマーキック	←→K	48	280	中
レイドエルボー	→→P	22	150	中
レイドスライスキック	→→K	15	210	下
エグゼブレイカー	↓→P	28	260	中
ワンハンドスルー	G+P	50	280	―
ブレンバスター	←→→G+P	65	280	―
R.N.B	敵の背後でG+P	65	280	―
ヒールプレス	↓+K	10	90	―
ボディプレス	↑+P	15	80	―
メガトンボディプレス	(↑)P	35	70	―

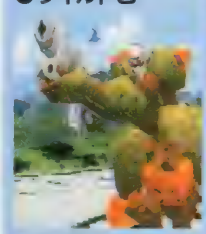
固有技は一撃で相手をダウンさせられるものが多く、そしてコンビネーション技も超強力！総合的にかなりバランスのとれたキャラといえるだろう。ゼロを使うなら接近戦をメインに考え、多彩な中段攻撃を使いガンガン押しまくっていくこと。敵に反撃のスキをあたえるな。

IO ●イオ

技名	コマンド	攻撃力	ダウンダメージ	攻撃位置
キラーチョップ	↓→P	20	120	中段
ネイルスマッシュ	→→P	10	160	上段
ブリスキック	→→K	15	130	中段
ヒールキック	P+K	12	60	下段
ハイキック	↘+K	12	100	上段
リワインドキック	←+K	25	210	中段
ネイルストレート	→+P	12	60	中段
リフレイサー	↗+G	―	―	―
ニーキック	→+K	24	210	中段
ミドルキック	しゃがみから立ち途中にK	20	150	中段
ヒールカッター	←→+K	20	240	上段
クロスネイル	←↓→+P	20	190	中段
エスコートスルー	G+P	50	280	―
ブリスストラングラー	→→G+K	55	280	―
ブラッディーバック	敵の背後でG+P	65	280	―
ネイルチョップ	↓+P	10	90	―
ヒールプレス(小)	↑+P	15	80	―
ヒールプレス(大)	(↑)P	35	70	―
キックコンバイコ	←+G	0	170	―

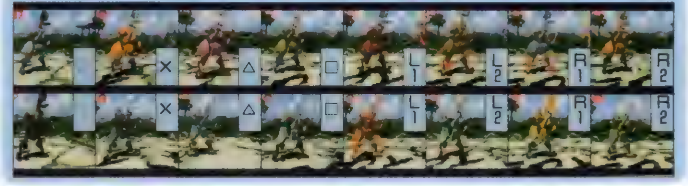
機動性に優れ、チョロチョロ動き回りながらの戦いが得意。ただ全体的に攻撃力が低く、多くの攻撃をヒットさせなければ勝てないぞ。上、中、下段攻撃のコンビネーションを考え敵のウラをかくように戦っていこう。

WILD3 ●ワイルド3



技名	コマンド	攻撃力	ダウンダメージ	攻撃位置
スピンパンチ	→+P	18	100	上段
ジャックナイフ	↘+P	15	80	中段
ミドルガン	→→P	18	100	中段
ブレイクガン	P+K	20	210	中段
ドロップキック	↓→K	40	260	上段
ハイショット	↓→P	45	240	上段
ローショット	←↓P	40	240	下段
スイングガン	←→P	78	260	中段
ローキック	↘+K	18	210	下段
ニーキック	→+K	24	210	中段
タックル	←←→+P	30	220	上段
エルボー	→←+P	25	210	上段
Wインパクト	G+P	50	280	―
ヘッドクラッシャー	↓(↓)P+K	75	280	―
フィニッシングショット	↓+K	10	90	―
ヒップダイブ(小)	↑+P	15	80	―
ヒップダイブ(大)	(↑)+P	35	70	―
アンロックプッシュ(上腕)	←G+P	0	80	―

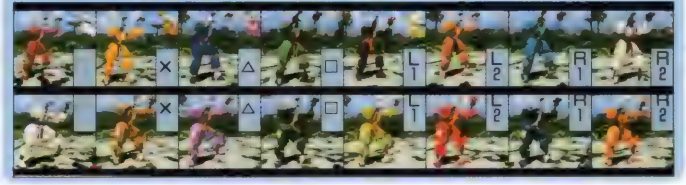
唯一飛び道具を持っているキャラ。これがヒットすれば敵のパーツを一撃で破壊できるので、遠距離戦ではもちろん近距離戦でも活用していこう。また、接近戦での殴り合いも強いので戦い方によっては上位を狙えるキャラだぞ。



EOS ●イオス

技名	コマンド	攻撃力	ダウンダメージ	攻撃位置
リキドウ	→→P	14	90	中段
オオゴマ	→→K	23	150	中段
タタミスクイ	↓↘P	10	240	下段
アシスリ	↘+K	18	160	下段
タタミヌイ	→→→P	22	150	中段
タタミクズシ	→→P+K	30	210	上段
ウワ・ウラタタミ	→+P	20	120	上段
ナカ・ウラタタミ	←+P	18	180	中段
シタ・ウラタタミ	↘+P	18	100	下段
ウチナタ	↓→K	32	210	上段
セオイナゲ	G+P	50	280	―
トモエナゲ	←+G+K	23	220	―
スネアライ	→→↘+K	55	280	―
クマコロシ	敵の背後でG+P	65	280	―
オニゴロシ	しゃがんでいる敵に↓+P+K	40	280	―
アチョー	↓+P	12	90	―
カワラワリ	↑+P	16	80	―
オオカワラワリ	(↑)P	35	70	―
モロテハリ(上下)	↓↘G+P	0	20	中段
カタテハリ(上)	←G+P	0	20	上段
ヤワラカタメ(上P系)	←+G	45	220	―

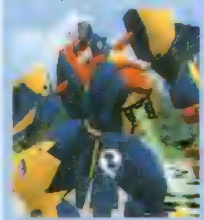
接近戦は大得意だが、中・遠距離戦が苦手。間合いには十分注意し、敵をダウンさせたら起き上がり攻撃を恐れず、グイグイ押しして接近戦に持ち込むベシ！



※技名の中で、青は投げ技、赤はダウン攻撃です

Q：接近してコマンドを入れても、上手く決められません。何がいけないんでしょうか？
A：投げ技が決まる間合いは敵の状態によって変化するみたいだぞ。同じ間合いでも、敵が技を空振りしたときとは投げ技が決まりやすく、防御姿勢のときは決まりにくい。基本的に投げ技は、敵の技の空振りなどを狙うのがベストだ。それ以外の場合はあまり狙わないほうがいいぞ。逆にスキをつかれて反撃されちゃうからね。

CYGNUS
●シグナス



イアイギリ	←+P	20	120	中段
イアイヅキ	→→P	22	140	中段
シタオオザトウ	↘+P	20	120	下段
シタハヤテ	↘+K	12	140	下段
ナカハヤテ	→+K	10	140	中段
カンセキ	←←K	38	230	上段
ナカレツキ	ダッシュ中にP	18	150	上段
ジャンプ斬りつけ	↑+P	18	140	中段
ニンポーヤシチ	↗+G	—	—	—
セイバイ	←→P+K	20	220	中段
シンクウギリ	↓←P+K	80	300	上段
ニンポー・トケイマワリ	↓↓↓P+K	10	40	上段
ニンポー・オオカナヅチ	G+P	50	280	—
ニンポー・タルオトシ	敵の背後でG+P	55	280	—
ジョウブツ	↓+P	9	90	—
ハヤニエ(小)	↑+P	15	80	—
ハヤニエ(大)	(↑)P	35	70	—
ニンポーコザカエシ(上下)	↓↘G+P	0	20	—

手軽に使いこなせて、しかも上位クラスの実力を持つキャラ。素早い中段攻撃、リーチの長い下段攻撃は、対COM、対人戦どちらでも超有効だ。操作に慣れた人が手堅く戦えば、ほとんど無敵かも…。勝ちたいならシグナスを選べ！

ZULU
●ズール

ズールチョップ	→+P	12	80	中段
ズールストマックブレイカー	→→→P	22	150	中段
ズールセンターキック	→+K	20	150	中段
ズールレイドエルボー	→→P	14	150	中段
ズールアンクルブレイカー	→→K	15	210	下段
ズールエクゼブレイカー	↓→P	27	220	中段
ズールリブブレイカー	←+P	15	180	中段
ズールハンマーショット	→→P+K	30	210	中段
ズールリワインドキック	←+K	30	220	上段
ズールハイキック	↓+K	12	120	上段
ズールターンフェイクキック	↗+K	16	140	中段
ズールニーブレイカー	↘+K	12	140	下段
ズールアクシスチェンジャー	↗+G	—	—	—
ズールワンハンドスルー	G+P	55	280	—
ズールブレーンバスター	←→→G+P	65	280	—
Z.R.N.B.	敵の背後でG+P	65	280	—
ズールナックルプレス	↓+P	10	100	—
ズールダイブ(小)	↑+P	15	80	—
ズールダイブ(大)	(↑)+P	35	70	—
ズールガードブレイカー(上下)	↓↘G+P	0	20	中段
ズールパームブレイカー(上)	←G+P	0	20	上段

キックのリーチが長く、戦いはキック系の技をメインに戦うのがベスト。ZEROとならび、バランスのとれたキャラなので使いこなせればかなり強くなれる。

DORACO
●ドラコ

ヘッドバット	→+P	20	100	中段
テイルバック	→→K	18	100	上段
ミドルキック	→+K	25	80	中段
ローキック	↘+K	23	120	下段
テイルダイブ	↑+K	39	280	下段
ハイ・ブレイス	→→P	3・7	20・7	上段
アッパー・ブレイス	↑+P	3・7	20・7	上段
ロー・ブレイス	←↘+P	3・7	20・7	下段
モンゴリアンパンチ	←→+P	30	220	上段
ショルターテイル	←↓→K	35	240	上段
ドラゴン・ニップ	G+P	55	280	—
ハイパーヘッドバット	↘+P	40	280	—
バーベキュー	←→G+P+K	65	280	—
チェーンテイル	↓+K↓↓↓↓			
テイルボム	↓+P+K	54	70	—

リーチの長い攻撃が最大の武器であり、ドラコの大きな特徴。特にしっぽ（しゃがみキック）を使った攻撃は敵の出鼻をくじくのにつかえるぞ。だが、どの技もモーションが大きく、スキができるのが弱点。スキをいかにカバーするかが重要だ。

XTAL
●イクストル

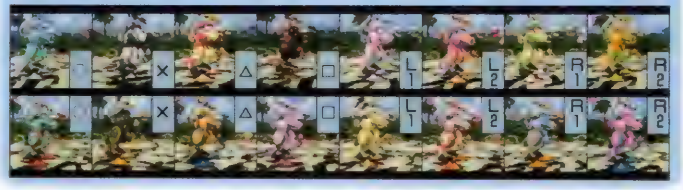
ゴッドサンド	→→P	45	150	中段
ゴッドスカイハイ	↓↓↑+P	40	210	上段
ゴッドローパンチ	↘+P	30	210	下段
ゴッドコンバー	→+P	35	160	中段
ゴッドローリングパンチ	↓+P	40	180	上段
ゴッドWスピンパンチ	←←↘P	45	350	下段
ゴッドダッシュパンチ	ダッシュ中にP	50	150	上段
ゴッドアクシスチェンジャー	↗+G	—	—	—
サイコ!	G+P	80	300	—
ゴッドプレス	↓+P	20	100	—
ゴッドダイブ(小)	↑+P	30	150	—
ゴッドダイブ(大)	(↑)+P	40	150	—

投げ技の〝サイコ！〟がとにかく強い！　この一撃で敵の体力を約半分奪えるぞ。それぞれの技も攻撃間合いが広く、基本攻撃力が高いので、適当に戦っているだけで勝てたりする場合もある。対戦などで、ラクに相手に勝ちたいからといってひんぱんに使っていると、友だちをなくすことになるかもよ。

NEREID
●ネレイド

ロースタッブ	↘+P	12	80	下段
キラーネイル	→+P	14	100	上段
ドリルキング	→→P	20	150	中段
プールキック	←+K	25	160	上段
ヒールハンマー	↓+K	22	220	上段
ブラッディーチョップ	→+P+K	20	180	上段
バットスライド	P+K	25	240	下段
ボトムドリル	→↓P+K	30	220	中段
クールキック	←↘+K	25	220	下段
ターディーアッパー	しゃがみから立ち途中にP	30	210	中段
ステップナー	敵が背後にいるとき(G)←←	—	—	—
アンフェアーパンチ	←+P	25	160	中段
クレイジードリル	G+P	50	280	—
スーパーバッドスルー	敵の背後でG+P	60	280	—
ドリルプレス	↓+K	10	90	—
ヘルプレス(小)	↑+P	15	80	—
ヘルプレス(大)	(↑)P	35	70	—
ガードクラッシャー(上)	P+K+G	0	40	—

攻撃が超変則的で、予想されにくい。それに攻撃間合いも意外と広いので敵にしてみれば結構やっかいなキャラかも…。でも技のモーションが大きいので、見切られると防御され必ず反撃を受けてしまう。攻撃のバリエーションを考えて戦おう。



NECO
●ネコ

転がる石のような俺の生き様	→→P	26	160	中段
時には猫のようなかわいい俺とツメ	→+P	28	160	中段
ストリートでならしたこの俺の実践的なキック	↘+K	25	80	中段
おまえにキツイ一撃をお見舞いするこの俺のキック	←+K	30	210	上段
おまえの足を踏んで少しばかり挑発する俺	↓+K	8	40	下段
完全におまえをナメきったこの俺のキック	→→K	30	160	上段
[illegible]	しゃがみから立つ途中にK	23	210	下段
トゥギャザー	G+P	80	280	—
この肘でおまえを今に落としてみせるこの俺	↓+K	10	90	—
加速し続ける俺の魂のダイブとこの俺(小)	↑+P	15	80	—
加速し続ける俺の魂のダイブとこの俺(大)	(↑)+P	35	70	—

体が小さいため、敵の上段攻撃のほとんどが空振りになる。この特徴を活かし一方的に攻撃することができるぞ。かなり強いキャラなのでハンデ戦用に！

ZERO DIVIDE

F Q&A

Q：ガードキャンセルってなんですか？　また、そのくわしいやり方を教えて下さい。
A：ガードキャンセルは、敵の攻撃を防御している間にコマンド（方向キー）を入力し、ガードボタンを離すのと同時にコマンドのボタンを押して繰り出される技のこと。これが成功すると敵の技のモーションの戻りに反撃ができる。つまりガードの硬直をキャンセルすることができるのだ。確実に出せれば強力だが、コレが結構ムズいのよ。

FINAL VERSION

ZERO DIVIDE

COMMAND LIST コンビネーション技編

固有技に引き続き、今度は全11キャラのコンビネーション技のコマンドリストを一挙に公開しちゃうぜ。表の見方は基本的に固有技のほうと同じ。( )はその方向にキーを押し続けること。"+"は方向キーやボタンの同時押しだ。(×A)という表記は、Aの回数だけボタンを連打することを意味しているぞ。表記されている順番通りにコマンドを入力していけば技が繰り出せるのだ。また、今回は各キャラごとに編集部オススメのコンビネーション技も紹介しちゃうぞ。これを活用して戦えば、どんな敵が相手でもバッチリ勝てる…ハズ。参考にしてね。なお、お約束ながら、コマンドはキャラが右向きの場合なので注意してほしい。

技名 / コマンド / 個々の技の攻撃力 / 攻撃位置

ZERO●ゼロ

技名	コマンド	個々の技の攻撃力	攻撃位置
コンボ・Wヒット	P・K	10・22	上・上
コンボ・ベーシックパターン	P・P・K	10・8・20	上・上・中
ウイングボディヒート	P・(↑)P	10・25	上・上・中・上
インターラプター	P・(↓)P	10・27	上・上
ダブルスピンキック	K・K	20・15	上・上
コンボ・スピンキング	P・P・P・P+K	10・8・8・25	上・上・上・上
コンボ・ライジングパーム	P・P・P・→+P	10・8・8・24	上・上・上・上
コンボ・ボディヒート	P・P・↓+P・→+P	10・8・8・22	上・上・中・上
コンボベーシックパターンEX	P・P・K・↓→P	10・8・20・28	上・上・上・中
コンボ・ライジングパームEX	P・P・P・→+P・↓→P	10・8・8・24・28	上・上・上・上・中
コンボ・ボディヒートEX	P・P・↓+P・→+P・↓→P	10・8・8・22・22	上・上・中・上・中
[illegible]	→→P・→+K	22・20	中・中
ダブルスピンキックEX	K・K・←→K	20・15・48	上・上・中

■コンボベーシックパターンEX

見た目がハデでけっこうお手軽。そのうえ確実に敵をダウンさせることができるコンボ技だ。敵がダウンしたら手堅く↓+Kのダウン攻撃も決めること。敵の攻撃のスキをついてバシバシ叩き込み、一気に勝負をかけよう。

◀最後まで決まると、超カッコイイ技なのだ。

TAU●タウ

技名	コマンド	個々の技の攻撃力	攻撃位置
[illegible]	P・K	11・22	上・上
[illegible]	P・P・→+P・→+P	11・8・8・28	上・上・上・上
[illegible]	P・P・→+P・K	11・8・8・22	上・上・上・上
コンボ・マンティスA	K・←+K・↓+P・P	18・15・12・10	上・中・中・上
コンボ・マンティスB	K・←+K・↓+P・K	18・15・12・12	上・中・中・上
コンボ・マンティスC	K・←+K・→+K・→+K	18・15・10・12	上・中・上・上
コンボ・アッパースマッシュA	←↘+K・→+P	22・15	下・上
コンボ・アッパースマッシュB	←↘+K・→→K	22・15	下・中
[illegible]	→↓←K・↓↓→+K	45・38	上・下

■コンボ・マンティスA

技のつなぎがちょっとムズイが、2発目と3発目の技が中段攻撃になっていてとても使いやすいぞ。特にしゃがんで待っている敵には効果的！ 少し離れた間合いから、2発目以降の攻撃を当てる感じで繰り出すのがベスト。しっかり決めていこう。

◀▲その威力もトップクラス！ 少し離れた間合いから繰り出していくのがポイントだ。

WILD3●ワイルド3

技名	コマンド	個々の技の攻撃力	攻撃位置
コンボ・ワイルドヒート	P・K	10・22	上・上
コンボ・ワイルドA	P・P・K・K	10・8・10・16	上・上・中・中
コンボ・ワイルドB	→+P・P・P	10・12・25	上・中・上
コンボ・スピンジャック	→+P・↘+P	18・15	上・中
コンボ・スピンニーキック	→+P・→+K	18・24	上・中
[illegible]	↘+P・→→P	15・18	中・中
[illegible]	↘+P・→+K	15・24	中・中

■コンボ・ワイルドA

3発目のキックが中段攻撃になっていてしゃがんでいる敵にもヒット！ さらに1～3発目までの攻撃が当たらなくても、4発目が当たれば敵をダウンさせることができるのだ。戦いでは敵との間合いを広げ、飛び道具とこのコンボ技で攻撃していけばかなり有利に戦える。確実に出せるように何度も練習しておこう。

▲3発目は中段攻撃。敵がしゃがみ防御状態なら間違いなく決まる。

◀4発目のキックだけが決まっても敵はダウン。すかさずダウン攻撃だ。

IO●イオ

技名	コマンド	個々の技の攻撃力	攻撃位置
[illegible]	P・K	10・20	上・上
ピストンキック	↘+K・K	12・18	上・上
コンボ・スピンキック	P・P・K・K	10・8・12・20	上・上・上・上
コンボ・スピンカット	P・P・P+K・P+K	10・8・14・25	上・上・上・下
コンボ・スライドカット	→→P・P・K	10・8・24	上・上・下
[illegible]	→+P・K・K	14・16・18	中・中・上
コンボ・ブリスフェイク	→→P・→→K	10・15	上・中
コンボ・ワインドアップ	→→K・←+K	15・25	中・中
[illegible]	→→K・↘+K・K	15・12・18	中・上・上

■コンボ・スライドカット

コマンドがけっこうムズイが、対人戦はもちろん対COM戦でも超有効なコンボ技。上段パンチ×2からの下段攻撃は、まず防御されることはないぞ。しかも最後のキックさえ当たれば、敵はダウンする。この技を確実に出せるようになれば勝率がグ～ンとアップするぞ。とにかく練習あるのみ！

◀最初の立ちパンチの入力が不完全だとコンボは失敗。

▲しっかり入力すれば、最後の下段キックが出るのだ。

EOS●イオス

技名	コマンド	個々の技の攻撃力	攻撃位置
コンボ・ニマイダタミ	P・K	10・22	上・上
タタミガエシ	←+P・→P	15・25	中・上
タタミオトシ	→+P・↓+P	20・28	上・上
タタミヌイ	→→→P・P	22・18	中・上
タタミバラシ	↓→K・↘+P	32・18	上・上

▲▶この2連発だけで敵はダウン。お手軽なのだ。

■タタミガエシ

ヒット数は少ないが確実にダウンを奪え、あたえるダメージも大！ ただ、決まる間合いがとにかく狭いのが難点。繰り出すときは前方へステップしてからコマンドを入力しよう。

■タタミバラシ

2発とも上段攻撃で、防御されるとスキがでかい。でもあたえるダメージがでかいので、決まれば一発逆転も可能！

F Q&A

Q：イクストルのコンボ技のゴッドダンスが最後まで出せません。何かコツはありますか？

A：最後のコマンドはP＋Kだったよね。この同時押しのコマンドは4発目の→＋Pを入力する瞬間がポイントだ。それはこの→＋Pの入力時には、すでにP＋Kを連打しておくのだ。つまり4発目の入力は→＋P＋Kという感じだ。こうすればあ～ら不思議！ 最後まで出せるようになるぞ。ウソだと思うなら試してみよう。

CYGNUS ●シグナス

コンボ・ニマイバ	P・K	10・20	上・上
[illegible]	K・K	20・12	上・上
ニマイシタハヤテ	↘K・K	12・18	下・下
ザトウギリ	P・P・P	14・10・15	上・上・上
[illegible]	→→P・P・P	14・10・15	中・上・上
[illegible]	↓↓↓P+K・P+K(×9)	10〜1	上(×10)
ザトウマワシ	←+P・↘+P	20・20	中・下
ザトウシタハヤテ	←+P・↘+K・K	20・12・18	中・下・下
[illegible]A	↓↓↓P+K・P+K・←+P	10・9・20	上・上・中
[illegible]B	↓↓↓P+K・P+K・P+K・←+P	10・9・8・20	上・上・上・中
[illegible]C	↓↓↓P+K・P+K(×9)・←+P	10〜2・20	上・上(×9)・中
[illegible]A	↓↓↓P+K・P+K・↘+P	10・9・20	上・上・下
[illegible]B	↓↓↓P+K・P+K・P+K・↘+P	10・9・8・20	上・上・上・下
[illegible]C	↓↓↓P+K・P+K(×9)・↘+P	10〜2・20	上・上(×9)・下
[illegible]A	↓↓↓P+K・P+K・↘+K・K	10・9・12・18	上・上・下・下
[illegible]B	↓↓↓P+K・P+K・P+K・↘+K・K	10・9・8・12・18	上・上・上・下・下
[illegible]C	↓↓↓P+K・P+K(×9)・↘+K・K	10〜2・12・18	上・上(×9)・下・下

■ザトウシタハヤテ

ザトウシタハヤテだけ知っていれば、他のコンボ技はほとんど必要ないと言えそうなほど超強力！　中段、下段、下段とつながる連続攻撃には、COMでも防御が追いつけない。これだけでかなり勝てるのだ。

ZULU ●ズール

[illegible]	K・K	20・18	上・上
ズールハイキック	↓+K・K	12・18	上・上
ズールキンドーキック	↙+K・K	16・18	中・上
ズールレッグブレイカー	↘+K・K	12・12	下・下
ズールブレイク	→→→P・P	22・15	中・上
ズールラッシュ	P・P・→+P・→+P	10・8・9・20	上・上・中・中

■ズールキック

ズールの長い足を使ったコンボ技。2発とも上段攻撃なのが欠点だが、中距離戦で敵の技に合わせるように出せば、技を潰すことができるぞ。敵の動きをよく見て繰り出していこう。

◀敵の動きを見て、中距離から狙っていこう

■ズールキンドーキック

これもズールならではの蹴り技。最初の蹴りが中段攻撃なのでしゃがんでいる敵にもヒット！　1発目が決まれば2発目も決まり敵をダウンさせられるのだ。

▲空振りするとスキが大きいので、間合いには十分注意！

DORACO ●ドラコ

[illegible]	P・K	10・20	上・上
コンボ・テイルバック	→→K・K	10・22	上・下
コンボ・スリーダウン	→+P・K・P	12・12・24	中・上・上
[illegible]	P・(→)P(×3)・(↓)K	10・8・8・6・32	上・上・上・上・下

■コンボ・スリーダウン

数少ないドラコのコンボ技の中でいちばん使えるのがコレ。コマンドが簡単であたえるダメージが大きくとても使いやすいぞ。対COMモードではこの技だけで勝ち進めるくらいなのだ。

◀1発目は中段攻撃なので使いやすいのだ。

■コンボ・テイルバック

少し遠い間合いからでも狙えるのがウレシイが、2連発で決まっても敵はダウンしない。あと1撃で倒せるという状況のときにはすっごく使える技だが…。

▲最初の上段攻撃は防御されることもあるが。

▲2発目の下段なのでほぼ確実に決まる。これで接戦も勝利！

NEREID ●ネレイド

[illegible]	P・K	10・20	上・上
[illegible]	P・P・→+P・P	10・8・8・10	上・上・上・上
[illegible]	P・P・→+P・←+P	10・8・8・20	上・上・上・中
[illegible]	→+P・(←)P(×3)	10・10・15・30	上・上・中・中
[illegible]	←+K・→+K・P・P	25・10・14・10	上・中・上・上
[illegible]	P+K+G・→+P	0・14	上・上
[illegible]	P+K+G・←+K	0・25	上・上
[illegible]	→→・P→+P	20・14	中・上

■コンボ・クレージーマシーン

ネレイドのコンボ技の中でいちばんお手軽なのがコレ。それに最初のパンチがヒットしなくても、2発目以降のドリルがヒットすれば敵をダウンさせることができるぞ。さらに4発目は中段攻撃なのでしゃがんでいる敵にも当たるのだ。中距離からバンバン狙ってみよう。

◀▲コンボ中に前進する距離もけっこう長いぞ。対人戦では特に有効なので活用しよう。

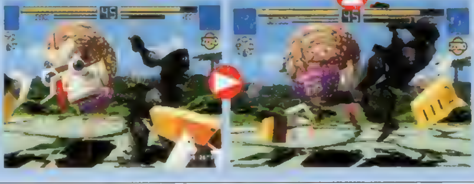
XTAL ●イクストル

ゴッドスマッシュ	↗+G・P+K・K	30・14	上・上
ゴッドハンマー	←←↘P・P+K+G	40・60	下・中
ゴッドダンス	P・P・→+P・→+P・P+K	14・10・15・15・35	上・中・上・上・下

■ゴッドダンス

上段、中段、下段と攻撃が分散しているので、対人戦では特に決まりやすい。しかも最初の1発が決まれば5連続で確実にヒット（敵の体力は約半分になる）するぞ。ゴッドアッパーなどで敵を空中に浮かせたら、このコンボ技を繰り出して一気に大ダメージをあたえよう。

▲最後は下段攻撃。これだけ当たれば敵はダウン



▶最初の1発が入れば、必ず5連続でヒット！

◀2発目は中段攻撃でしゃがんでいる敵にも有効。

NECO ●ネコ

俺の熱き拳	P・P・P	10・20・20	上・上・中
俺の熱き拳そしておまえにキックするこの俺	P・P・P・K	10・20・20・23	上・上・中・下
俺の熱き拳そしておまえを[illegible]するこの俺	P・P・P・→→K	10・20・20・30	上・上・中・上

■俺の熱き拳そしておまえにキックするこの俺

3つのコンボ技のうち、いちばん使いやすいのがこの技だ。攻撃は上段、中段、下段に分散しているし、それに1発目のパンチが入れば確実に4連続でヒットして敵はダウン！　その後はダウン攻撃までバッチリ決めることができちゃうぞ。また、パンチ×3で技を止めてみたり、最後の蹴りを変えてみたりと、バリエーションを変えてみるのも効果的なのだ。さらに超強力なG+Pの投げ技やその他のコマンド技を織り混ぜながら戦えば、ほぼ無敵を誇れるだろう。

◀▲ネコは強すぎるのでハンデキャラとして楽しく遊ぼう。乱用すると友だちをなくすかも…。

F Q&A

Q：電撃ＰＳの編集部内では、どのキャラが最強なんですか？　ぜひ教えて下さい。
A：とにかく強すぎて使用禁止令が出されそうになったのがシグナス。上にも紹介したけど、コンボ技のザトウシタハヤテはかなり防御しにくいし、それにこの技と織りまぜて、コマンド技のセイバイを出されちゃうともう手に負えないのだ。そのためプレイヤーのＡ氏はみんなから嫌われ、いまも村八分状態とか…。

今なお人気の高い、移植度満点のポリゴン格闘ゲーム

鉄拳
—TEKKEN—

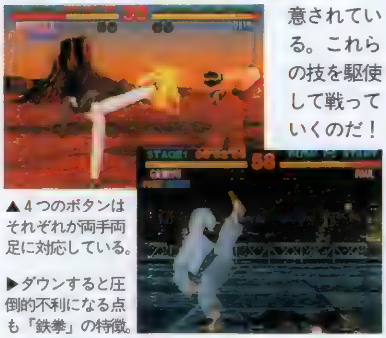
●ジャンル　対戦ACT●メーカー／ナムコ
●発売日／発売中●価格／¥5,800
●対応周辺機器　ネジコン、メモリーカード●多人数プレイ　可(2人)

『鉄拳』の魅力を改めて紹介しよう！

独特のシステムとグラフィックの"濃さ"(笑)で格闘ゲームの新しい世界を切り開いた『鉄拳』。アーケード版以上ともいわれるPS版が出てから一気に人気が爆発、「PSの歴史に残る名作」という地位を確固たるものにしたのだ！

システムを理解しよう

このゲームは方向キーと４つのボタンを使ってキャラを操作する。ボタンはそれぞれが右パンチ、左パンチ、右キック、左キックに対応しているのでよく覚えておこう。投げ技は左パンチ＋左キックか右パンチ＋右キックで出すシステムになっている（これ以外の投げ技もキャラごとに用意されているぞ）。もっとも『鉄拳』らしい要素が「ガード不能技」と呼ばれる技の存在だろう。そのほかにも、「10連コンボ」と呼ばれる連続攻撃も用意されている。これらの技を駆使して戦っていくのだ！



▲４つのボタンはそれぞれが両手両足に対応している。

▶ダウンすると圧倒的不利になる点も「鉄拳」の特徴。

これがダウン攻撃だ

↑　いわゆる小ダウン攻撃。威力は小さいが、スキがあまりないため当てやすい。

↑　大ダウン攻撃。出るまでに時間はかかるものの、威力が大きい点が魅力だ。

↓　もっとも当てやすい。ただし、間合いによっては空振りしてしまうこともある。

キャラ固有の技　ダウン攻撃に使える技が各キャラごとに用意されている。役立つ技も多いぞ。

起き上がり方もしっかり覚えよう

キック連打　その場で立ちキック（中段攻撃）を出す、オーソドックスな起き上がり方。

↓キック連打　その場でしゃがみキック（下段攻撃）を出す。無難な起き上がり方のひとつ。

→　その場から相手に向かって頭から突っ込んでいく。威力もスキも大きい。

前(後)転中キック連打　回転した後に立ちキック（中段攻撃）を出す。使うことはあまりないだろう。

←　スプリングキック系。もっとも攻撃的だが、ガードされると反撃される。

前(後)転中↓キック連打　追いかけてきた相手にしゃがみキック（下段攻撃）を出す。奇襲的な技だ。

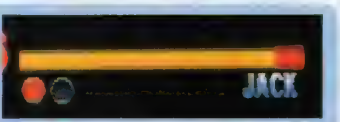
前(後)転中→　この起き上がり攻撃をガードした相手はよろめいてしまう。そこそこ使える。

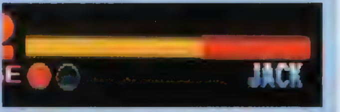
起き上がり攻撃には、大きく分けて上の７種類がある。ダウンさせられた後、何も考えないでボタンを連打するのは初級者クラス。上を目指したかったら、相手の動きを見て、よく考えた上で起き上がるようにしよう。

なお、方向キーを前後に入れるだけだと前転（もしくは後転）だけをする。

カウンターダメージはすごいぞ！

相手が攻撃モーション中で、その攻撃の当たり判定が発生する前に自分の攻撃を当てるとカウンターになる。カウンター時の攻撃力はすさまじく高いのだ。棒立ちのジャックに一八の右パンチ（攻撃力＝12）を当てたのが右上の写真。右下は5回転ギガトンパンチの出しかけに同じ技を当てたもの（攻撃力は3倍以上！）。この差を見ればカウンターの重要性がわかってもらえるだろう。なお、体力のMAX値は 125だぞ。





モーションの大きい技(特に無敵技)が狙いめだ!!

10連コンボを楽に出す方法

まずは連射機能がついているジョイスティックなどを用意しよう。コンフィグで右パンチ＋左パンチボタン(フリーセッティングのデフォルトならR2)と右キック＋左キックボタン（同じくL2）を用意し、それぞれの連射スイッチを入れれば準備はOK。方向キーのコマンド操作が必要のないキャラならばそのままR2、L2と押せばいいのだ（R2は押し続ける）。コマンド操作が必要なキャラは、最初にコマンドを入れてからR2、L2と押そう。

簡易キャラセレクト画面だ！

L１とR１を押したままアーケードモードを始めると、写真のような画面になる。いつものようにキャラの顔グラフィックをCDに読みに行かないので、多少ではあるが早くゲームをスタートすることができるぞ。このコマンドはアーケードモードをプレイしている最中に乱入する時にも有効なので、うまく役立ててほしい。

デビルカズヤが使える場合、カーソルを一八に合わせてスタートボタンを押すことで彼を選ぶこともできるのだ。

中ボスやボスキャラを使うには…

アーケードモードをクリアすれば、その時の中ボスを使えるようになる。コンティニューは何回してもOKだが、途中でキャラを変えると無効になるので気をつけよう。平八を使うには、同じくアーケードモードをノーコンティニュークリアすればいい（どちらも難易度やファイトカウントは問わない）。隠しキャラのデビルカズヤはおまけゲームの「ギャラガ」をコンティニュー１回以内でクリアすれば使えるようになる。

◀ここでにカーソルを右(左)に入れ続ければ選べる

▼ラスボスの平八でアーケードモードをプレイすると、敵が全員中ボスになるぞ！

©(株)ナムコ

F Q&A

Q：４つあるボタンのうち２つのボタンを同時に押した場合、どんな技が出るのですか？　それに法則があるのならば、ぜひ教えて下さい。

A：２つのボタンを同時に押すと、優先順位の高い方が自動的に選択される。優先順位は「左パンチ＞右パンチ＞左キック＞右キック」。つまり、左右パンチ同時押しだと左パンチが、右パンチと左キック同時押しだと右パンチがそれぞれ出るというわけ。右パンチと右キック、左パンチと左キックを同時に押すと投げ技になるのはわかるよね？

メインの8キャラではこの攻撃を狙おう!

三島 一八

ダブルアッパーや風神拳を使って相手を浮かし、空中で追い打ちをかけるのが一八の基本戦法。慣れれば風神拳→ダブルアッパー→風神拳といった華麗な連続攻撃も決めることができる。雷神拳もCOMが相手ならば決めるチャンスは十分にある。COMはダウン状態から起き上がるタイミングが一定なので、そこにうまく合わせるのだ。コマンド入力後、一瞬待ってからボタンを押す(しゃがみダッシュによる距離調節を利用する)のがポイント。

◀ダブルアッパーの2発目は相手を浮かすことができる。手軽で便利。

◀雷神拳。出るまでのスキと威力が風神拳より大きい。当たるとうれしい。

ポール・フェニックス

ポールとしては崩拳を当てたいところ。しかし立ちガードしている相手には当てることができないため、なんとかして相手をしゃがませる必要がある。そこで役立つのが落葉。この技は立ちガードで防げないため、落葉を出すことで(もちろん当てるのがベスト)相手にしゃがみガードを意識させられるのだ。三宝竜や瓦割り崩拳、投げ技なども狙いつつ、相手にプレッシャーをかけていこう。そうすれば、崩拳を当てるチャンスも自然とアップするぞ。

◀ポールの代名詞といえる崩拳。威力の大きい技なので、常に狙いたい。

◀落葉。下段攻撃→中段攻撃という連続技だけにガードしにくいのだ。

キング

キングは打撃技の手数で勝負するキャラではないため、必然的に投げ技を狙っていくことになる。そのためにも相手の攻撃は確実にガード、または空振りさせ、スキを作り出すように心がけよう。相手のハイキックをしゃがんでよけたり、突進技を直前で空振りさせたりしたら、すぐに投げにいこう。理想はツームストンパイルドライバーだが、フランケンシュタイナーやココナッツクラッシュでもかなりのダメージを相手に与えることができるぞ。

◀ツームストンパイルドライバー。もっとも威力の大きい投げ技だ。

◀フランケンシュタイナーは投げ技としても、ダウン攻撃としても使える。

ニーナ・ウィリアムズ

ニーナ使いなら絶対に会得してもらいたいのが掌握からの関節技。見た目が美しく、なおかつ威力も大きい"使える"技だからだ。コマンドを覚えるのは大変だが、それだけの苦労に見合う攻撃だぞ。その他の技では、ガードさせると相手をよろめかせられるニールキック(しかもダウン攻撃としても使えるのだ)、伸び上がるようにして放つ双掌破、トリッキーな動きで相手を惑わせるハンティングキックコンボなどを使っていこう。

◀ガード不能技のハンティングスワン。COMになら高確率で当てられる。

◀関節技の基本となる掌握。ここから立逆脇固などにつなげるのだ。

ジャック

ハンマーラッシュを積極的に狙っていこう。太い腕を力任せに振り回していく攻撃だけに、威力もかなりのもの。この技だけを出し続けていてもそこそこ勝てるほどだ。しゃがんで左右のパンチボタンを連打しているだけで出せる点もうれしい。その他ではパワーシザースやメガトンパンチといった技が威力もあり、使える。相手をダウンさせたらヒッププレスで追い打ちをかけよう。ここまで決まれば、相手の体力はほとんど残っていないはずだ。

◀コマンドが楽なハンマーラッシュ。威力の方も素晴らしいものがある。

◀COMが相手なら開始直後のメガトンパンチもよく当たる。狙おう!

マーシャル・ロウ

連打系の技を豊富に持っているロウ。同じボタンを連打しているだけで連続技を出せる(ただし右キックを除く)ので、初心者にとっても扱いやすいキャラといえるだろう。これらの技がCOM相手にもそこそこ通用する点もうれしい。彼はまた、決まれば相手の体力を9割近くも減らしてしまうという驚異の連続技も持っている。小のサマーソルトキックで相手を浮かし、空中にいる相手にドラゴンサマーを決めるという華麗な攻撃がそうだ。

◀ドラゴンダイブ。ロウの投げ技の中で、もっとも威力が大きい。

◀ドラゴンサマー。サマーソルトの後に決めることもできる。

ミシェール・チャン

ボタンを連打するだけで出せる通天砲が結構強い。ガードされたり空振りしたりするとスキができるものの、積極的に狙っていって構わない。相手の足元を襲う前掃腿からのコンビネーションも使い勝手のよい攻撃だ。これらをうまく使いわけて、相手をほんろうしよう。ミシェールはこのほかにも、ニーナの双掌破にも似ている突双掌、相手を空高く蹴り上げる蒼空砲、相手の背後に回れる背面取りなど、使いこなしたい攻撃がたくさんあるぞ。

◀前掃腿はダウンしている相手にも当てることができる。使いみちは多い。

◀通天砲。出し方が2種類あるので、うまく使いわけたいところだ。

吉光

トリッキーな動きを持つ技が多いので、これらをうまく使って相手を惑わせよう。左キックを空振りさせたと思わせておいて右キックを直後に出したり(稲妻という技)、クルクルと回転する忍法卍葛を見せ技にして、しゃがみガードしている相手に飛び膝蹴りを決めたりするのだ。吉光はまた、空中コンボの名手でもある。ステップインアッパー(↘右パンチ)で相手をお手玉したり、浮かせた後に忍法卍葛を何発も当てたりといった芸当ができるのだ。

◀稲妻はキックを2発立て続けに繰り出す技。意外と引っかかってくれる。

◀通常技のステップインアッパー。これで相手をお手玉するのだ。

鉄拳

F Q&A

Q:それでは、3つ以上のボタンを同時に押すとどうなるのでしょう。やはり「左パンチ>右パンチ>左キック>右キック」という優先順位どおりなのでしょうか?

A:3つ同時押しの場合、単発のパンチやキックよりも投げ技が優先される。左パンチと右パンチと左キックの3つを同時に押した場合なら、各ボタンの優先順位に関係なく左パンチ&左キック投げになる。4つのボタンをすべて同時に押した場合も同様。2種類の投げ技のうち、優先順位の高い左パンチ&左キック投げが出るのだ。

KAZUYA 一八

入力										
攻撃種類	上	上	上	上	中	中	下	上	中	上
攻撃力	7	8	6	7	6	11	5	5	8	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
体落とし	接近して		35	
旋蹴り	接近して		40	
超ぱちき	接近して		35	
ワンツーパンチ		上上	10.12	
螺旋襲刃脚		上下	25.15	
風神拳	(ニュートラル)	中	30	
空斬脚		中	30	よ
右踵落とし		中	30	
踵落とし	立ち上がり途中	中中	20.25	
閃光烈拳		上上中	10(12).10.20	
破砕蹴		中	22	ダ
雷神拳	(ニュートラル)	中	50	
鬼哭連拳		全部上	10(12).15.25	
ダブルアッパー		中中	10.15	
骸割り	前大J始め	中	25	ダ
奈落払い	(ニュートラル)	下下	17.12	
左踵落とし		中	30	

PAUL ポール

入力										
攻撃種類	上	上	中	上	中	上	上	下	中	中
攻撃力	10	12	7	5	7	4	5	7	8	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
腕取り逆十字	接近して		35	
一本背負い	接近して		40	
巴投げ	接近して		40	
裏当て	接近して		35	
ワンツーパンチ		上上	10.12	
双飛天脚		中中	25.25	
崩拳		中	50	
PKコンボ		上上	12.30	
PDKコンボ		上下	12.17	
落葉	座り途中	下中	15.25	
あびせ蹴り		中	20	よ
葉桜	座りから	中	30	
岩石割り	座り途中		10	ダ
三宝龍(上段)		中中上	20.15.15	
〃 (中段)	or	全部中	20.15.15	
〃 (下段)	or	中中下	20.15.15	
瓦割り	座り途中	中	15	
瓦割り崩拳	座り途中	中中	15.30	

YOSHIMITSU 吉光

入力										
攻撃種類	上	中	中	上	上	下	中	ガード不能		
攻撃力	10	5	3	9	9	5	5	8	8	26

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
雫	接近して		35	
双破	接近して		40	
忍法陽炎(※1)		中	40	
忍法草薙	※1中に	上	40	
忍法卍葛	×6	全部上	全部10	
忍法卍芟(※2)	×5	全部下	12.7.7.5.5	
三散華	×3	全部上	全部20	
忍法卍車		中	20	ダ
跳び膝蹴り		中	20	
倒木蹴	※2中に	中	12	

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
斬哭剣			15	不、ダ
絶鳴剣			60	不
稲妻		上中	25.30	
霞払い	座り前進始め	下	12	
PKコンボ		上上	12.30	
PDKコンボ		上下	12.17	

JACK ジャック

入力										
攻撃種類	下	下	下	中	中	上	中	中	中	中
攻撃力	10	6	5	7	7	6	6	8	8	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
リフトアップスラム	接近して		30	
ヘルプレス		中	15(投げは40)	ダ
パイルドライバー	接近して		65	
バックブリーカー	接近して		40	
ピラミッドドライバー	接近して		25	
スプリングハンマーパンチ	ダウン中	下	12	
マシンガンナックル		下下下中	25.25.25.40	
ストレート+エルボー		上中	12.15	
ハンマーコンボ	×3	上上中	18.12.18	
ハンマーナックル		中	25	
ダブルアッパー	立ち上がり途中	中	15	
ダブルハンマー	立ち上がり途中	中中	15.30	
スイングLナックル	座り前進し始め	全部中	15.12.12	
スイングRナックル	座り前進し始め	全部中	15.12.12	
メガトンパンチ		中	50	
パワーシザース		中	35	
ヒッププレス(※1)		中	25	ダ
ワイルドスイング	座りから	上中中	12.12.12	
ギガトンパンチ	(レバー回転)	1回転目のみ中	20.40.60.80.128	よ、不
ブラッドファン	※1や※2後	全部下	全部10	
〃	※1や※2後	全部下	全部10	
その場しゃがみ(※2)	座り途中			
ハンマーラッシュ	座りから	下下中中中	全部12	

LAW ロウ

入力										
攻撃種類	中	上	上	上	上	下	上	上	上	上
攻撃力	10	5	7	5	7	6	6	7	8	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
折檻パンチ	接近して		30	
ドラゴンダイブ	接近して		35	
ドラゴンニー	接近して		25	
ワンツーパンチ		上上	10.6	
ステップインミドルキック		中	15	
サマーソルトキック(大J)	(ororl)	中	30(後25.前35)	
〃 (小J)	(oror)	中	30(後25.前35)	
スピンキックコンボ		全部上	20.12.12	
左連拳	×5	全部上	10.5.5.5.5	
ドラゴンナックルコンボ	×3	上中上	12.6.6	
〃		上上	12.10	
サマーソルトドロップ	(oror)	中	30	
ドラゴンロー	座り途中	下	15	
三連ハイキック(※1)	×3	全部上	25.10.10	
フェイントミドルキック	※1途中にレバー前	中	15	
スライディング	座りから	下	17	ダ
ドラゴンサマー		上中	20.30	
ドラゴンスラッシュ		中	30	よ
ドラゴンファング	(でキャンセル)		60	不

F Q&A

Q：ボタンを同時に押す必要のある技がなかなか出せずに困っています。なにかいい方法はないでしょうか？

A：このゲームではあらかじめ左（右）パンチを押し続けておくと、その後に左（右）キックを押すだけで投げを出せるようになっている。このことを利用すれば、複雑なコマンドを持つ技もより出しやすくなるだろう。もちろん、最初に押したボタンの技（左パンチなど）は出てしまうので、予想外の技が出てもあわてないように！

KING キング

入力										
攻撃種類	上	上	中	中	上	下	下	下	中	中
攻撃力	12	10	10	6	6	5	5	5	7	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
ブレーンバスター	接近して		40	
ココナッツクラッシュ	接近して		30	
DDT	接近して↙↙		45	
ツームストンパイルドライバー	接近して↙→		65	
ジャガードライバー	接近して↓↘→		25	
ジャイアントスイング	接近して→←↙↓↘→		50	
ワンツーパンチ		上上	12,10(15,15)	
ワンツーアッパー		上上中	12,10,10(15,15,10)	
ドロップキック	→→	中	25	よ
サテライトドロップキック	→→→	上	40	よ
ジェイルキック	→→	中	20	
ナックルボム	↗	中	35	
アリキック	座り前進始め ×3	全部下	17,7,7	ダ
〃 (カウンター)	座り前進始め ×5	全部下	17,7,5,4,3	
エルボードロップ	大J始め	中	35	ダ
スマッシュアッパー	→→	中	20	
ミドルスマッシュ	→→(ニュートラル)	下	10	
ダイナマイトアッパー	座りから→	中	20	
フライングクロスチョップ	→→	下(出始め上)	15	よ,ダ
ダブルニードロップ	前大J始め	中	40	ダ
フランケンシュタイナー(間合い外)	↘	中	20	ダ
〃 (間合い内)	↘		35	
〃 (ガード無)	↘		55	ダ
Rストレート●Lアッパー		上中	12,15(15,10)	
Lストレート●Rアッパー	座り途中	下中	5,15	

MICHELLE ミシェール

入力										
攻撃種類	上	中	中	中	下	上	中	上	下	中
攻撃力	12	6	6	6	6	6	6	7	8	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
フィッシャーマンズスープレックス	接近して		35	
フロントスープレックス	接近して		35	
ジャーマンスープレックス	※3中		45	
通天砲	×3	上中中	10,8,14	
〃	↘	中中	12,14	
前掃腿	座り途中	下	15	ダ
前掃十字把	座り途中	下中	15,25	
前掃連腿	座り途中	下上	15,20	
前掃扇腿	座り途中 ↓	下下	15,10	
蒼空砲	立ち上がり途中	中	20	
烈震踏	前大J始め	中	25	ダ
斬捶(※1)	立ち上がり途中	中	18	
斬捶通天砲	※1中	全部中	18,15,14	
突双掌	→→	中	30	よ
崩捶(※2)	↘	中	15	
大纏崩捶	※2ヒット中に		22	
衝腿	↘	中	17	
背面取り(※3)	ヒット後←			
〃 (※3)	→ ヒット後			
後掃腿(※4)	座り前進始め	下	12	ダ
穿弓腿	※4中	中	25	
絶招通天砲	←←←(片足を上げたら)		50	不

※コマンドはすべてキャラが右を向いているときのものです。

NINA ニーナ

入力										
攻撃種類	上	上	上	上	上	下	上	上	上	上
攻撃力	6	6	10	6	7	10	6	6	6	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
居反り	接近して		35	
四方投げ	接近して		35	
抱え込み肘打ち	接近して↘↘		50	
首刈り投げ	接近して →		35	
掌握(※1)	接近して↓↘→		15	
首刈十字固	※1中		30	
立逆腕固(※2)	※1中		20	
裏門鷹羽絞	※2中		25	
捨逆腕固	※2中		25	
ワンツーパンチ		上上	6,6	
双掌破	→→	中	32	
トリプルスマッシュ		全部上	6,6,15	
ダブルスマッシュ		上上	12,15	
PKコンボ		上上	12,20	
PDKコンボ	↓	上下	12,22	
ニールキック	→→	中	25	よ,ダ
フラッシュコンボ	↘	中上上	12,12,5	
ラピッドキックコンボ	↘	中上上上	10,6,8,10	
アッパーストレート	↘	中上	10,15	
ハンティングキックコンボ	↗	上下上	20,10,14	
レイプキック	立ち上がり途中or座り始め	下中	5,20	
ボーンカッター	→→→	中	20	
ハンティングスワン	↙ (↑↑でキャンセル)		80	不

HEIHACHI 平八

入力	→→										
攻撃種類		上	上	上	上	中	中	下	上	中	上
攻撃力		7	8	6	7	6	11	5	5	8	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
金剛落とし	接近して		40	
裸締め	接近して		35	
超ばちき	接近して→→		35	
ワンツーパンチ		上上	10,12(12,15)	
螺旋襲刃脚	↗	上下	25,15	
風神拳	→(ニュートラル)↓↘	中	30	
空斬脚	→→→	中	30	よ
右踵落とし	→	中	30	
踵落とし	立ち上がり途中	中中	20,25	
閃光烈拳		上上中	10(12),10,20	
破砕蹴	→↗	中	22	ダ
雷神拳	→(ニュートラル)↓↘	中	50	
鬼哭連拳		上上上	10,12,25(12,15,25)	
ダブルアッパー	↘	中中	10,15	
骸割り	前大J始め	中	25	ダ
奈落払い(※1)	→(ニュートラル)↓↘	下下下	17,12,12	
奈落払い踵切り	※1中(ニュートラル)	中中	20,25	
左踵落とし	→→	中	30	
崩拳	↓↘→	中	50	
激斬脚	→(ニュートラル)↓↘	中	35	
地斬脚	→(ニュートラル)↓↘	下	25	
裏旋空刃脚	↗	中中	25,20	
鬼神拳	→→	中	40	
影足	←←←			
瓦割り	座り途中	中	15	
瓦割り崩拳	座り途中 →	中中	15,30	

鉄拳

F Q&A

Q：ジャックのパイルドライバーを出したいのですが、なぜか出したくもないピラミッドドライバーが出てしまいます。どこがいけないのでしょうか？
A：この技はコマンド入力がシビアなため、かなり練習しないとうまく出てくれない。しかし、入力方法を工夫することで格段に出しやすくすることも可能なのだ。その入力方法とは「左パンチを押した状態で↓↙←・右パンチと操作する」というもの。これならば入力に失敗しても右パンチが出るだけなので、安心して狙うことができるぞ。

ANNA アンナ

入力										
攻撃種類	上	上	上	上	上	下	上	上	上	上
攻撃力	6	6	10	6	7	10	6	6	6	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
居反り	接近して		35	
四方投げ	接近して		35	
抱え込み肘打ち	接近して		50	
首刈り投げ	接近して		35	
掌握(※1)	接近して		15	
首刈り十字固	※1中		30	
立逆脇固(※2)	※1中		20	
裏門鷹羽絞	※2中		25	
捻逆脇固	※2中		25	
ワンツーパンチ		上上	6.6	
双掌破	→→	中	32	
トリプルスマッシュ		全部上	6.6.15	
ダブルスマッシュ		上上	12.15	
PKコンボ		上上	12.20	
PDKコンボ		上下	12.22	
ニールキック		中	25	よ、ダ
フラッシュコンボ		中上上	12.12.5	
ラピッドキックコンボ		中上上上	10.6.8.10	
アッパーストレート		中上	10.15	
ハンティングキックコンボ		上下上	20.10.14	
レイプキック	立ち上がり途中or座り始め	下中	5.20	
ボーンカッター	→→→	中	20	
ハンティングスワン	(でキャンセル)		80	不
クロスカットソー	×3	上上中	10.10.13	
サマーソルトキック(大J)	(ororor)	中	30	
〃 (小J)	(ororor)	中	30(後25.前35)	
コールドブレード	座り前進始め	下	15	
ライトハンドスタッブ	座りから	上	25	
キャットスラスト	座りから	中	25	

GANRYU 巌竜

※巌竜に10連コンボはありません。

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
体落とし	接近して		35	
抱き地蔵	接近して		35	
居反り	接近して		35	
閻魔突張り		全部上	12.10……	
〃		全部上	12.10……	
スプリングハンマーパンチ	ダウン中	下	12	
四股クエイク			45	ダ
張り手十肘打ち		上中	12.15	
巌竜コンボ	×3	上上中	18.12.18	
もろ手振り		中	25	
もろ手アッパー	立ち上がり途中	中	15	
もろ手ハンマー	立ち上がり途中	中中	15.30	
のど輪コンボ	座り前進し始め	全部中	15.12.12	
のど輪コンボ	座り前進し始め	全部中	15.12.12	
メガトン突張り		中	50	
サバ折りシザース		中	35	
ヒッププレス		中	25	ダ
突き出し	座りから	上中中	全部12	
歌舞伎張り手		下下	15.10	
相撲ラッシュ	座りから	下下中中中	全部12	

KUMA 熊

入力										
攻撃種類	下	下	下	中	中	上	中	中	中	中
攻撃力	10	6	5	7	7	6	6	8	8	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
ベアハッグ	接近して		35	
ヘルプレス	接近して	中	15(投げは40)	ダ
ベアばちき	接近してor		35	
スプリングハンマーパンチ	ダウン中	下	12	
ベアラッシュ	座りから	下下中中中	全部12	
ストレート＋エルボー		上中	12.15	
ベアパンチコンボ	×3	上上中	18.12.18	
ベアナックル		中	25	
ダブルアッパー	立ち上がり途中	中	15	
ダブルハンマー	立ち上がり途中	中中	15.30	
ベアスイング	座り前進し始め	全部中	15.12.12	
〃	座り前進し始め	全部中	15.12.12	
メガトンクロー		中	50	
ベアシザーズ		中	35	
ヒッププレス(※1)		中	25	ダ
ワイルドスイング	座りから	上中中	全部12	
ブラッドクロー	※1や※2後	全部下	全部10	
〃	※1や※2後	全部下	全部10	
その場しゃがみ(※2)				
ベアヘブンキャノン	×3	上中中	10.8.14	

LEE リー

入力										
攻撃種類	中	上	上	上	上	下	上	上	上	上
攻撃力	10	5	7	5	7	6	6	7	8	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
折檻パンチ	接近して		30	
ネックフラクチャー	接近して		35	
ニードライブ	接近して		25	
ワンツーパンチ		上上	10.6	
ステップインミドルキック		中	15	
サマーソルトキック(大J)	(oror)	中	30	
〃 (小J)	(oror)	中	30(後25.前35)	
スピンキックコンボ		全部上	20.12.12	
レフトジャブラッシュ	×5	全部上	10.5.5.5.5	
リーナックルコンボ	×3	上中上	12.6.6	
〃		上上	12.10	
サマーソルトドロップ	(oror)	中	30	
シルバーロー	座り途中	下	15	
三連ハイキック(※1)	×3	上上上	25.10.10	
フェイントミドルキック	※1途中にレバー前	中	15	
スライディング	座りから	下	17	ダ
リーサマー		上中	20.30	
リースライディング	(ニュートラル)	下	20	
シルバーファング	(でキャンセル)		60	不
レイザーズエッジキックコンボ	×4	下、下、下、中	7.15.15.15	
リーキックコンボ		下上	7.20	
シュレッダーキックコンボ(上段)		中中上	20.15.15	
〃 (中段)	or	全部中	20.15.15	
〃 (下段)	or	中中下	20.15.15	
インフィニティーキックコンボ(※1)	立ち上がり途中 連打	中中上中…	20.15.15.10	
〃 (下段)	※1中に 連打	下中上…	10…	
〃 (踵落とし)	※1中に 連打	中中上…	15.10…	
左踵落とし		中	30	
フリックフラック				

F Q&A

Q：このゲームにはガードするとよろけてしまう技がありますが、その効果的な使い方を教えて下さい。
A：よろけている時間はほんのわずかしかないため、出るまでに時間のかかる技を出しても意味はない。キングならばエルボースマッシュ（↘左パンチ）でよろけさせ、すぐにジェイルキックなどで追い打ちをかけるようにしよう。ジェイルキックをすぐに出す自信のない人は、もう一度エルボースマッシュを出して相手をダウンさせてもいい。

A・キング (A・KING)

入力										
攻撃種類	上	上	中	中	上	下	下	下	中	中
攻撃力	12	10	10	6	6	5	5	5	7	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
ブレーンバスター	接近して		40	
ココナッツクラッシュ	接近して		30	
DDT	接近して↙↙		45	
ツームストンパイルドライバー	接近して↙→		65	
ジャガードライバー	接近して↓↘→		25	
ジャイアントスウィング	接近して→↘↓↙←↖↑↗→		50	
スタイナースクリュードライバー	接近して ↓↓↓+		40	
ワンツーパンチ		上上	12,10(15,15)	
ワンツーアッパー		上上中	12,10,10(15,15,10)	
延髄斬り	→→	中	30	よ
サテライトドロップキック	→→→	上	40	よ
ジェイルキック	→→	中	20	
ナックルボム	↗	中	35	
アリキック	座り前進始め ×3	全部下	17,7,7	ダ
〃 (カウンター)	座り前進始め ×5	全部下	17,7,5,4,3	
エルボードロップ	大J始め	中	35	ダ
スマッシュアッパー	→→	中	20	
ミドルスマッシュ	→→(ニュートラル)	下	10	
ダイナマイトアッパー	座りから→	中	20	
フライングクロスチョップ	→→	下(出始め上)	15	よ
ダブルニードロップ	前大J始め	中	40	ダ
フランケンシュタイナー(間合い外)	↘	中	20	ダ
〃 (間合い内)	↘		35	
〃 (ガード無)	↘		55	ダ
Rストレート→Lアッパー		上中	12,15(15,10)	
ブラックスマッシュ	→(ニュートラル)↓↘	中	30	
ダークスマッシュ	→(ニュートラル)↓↘	中	50	
Lストレート→Rアッパー	座り途中	下中	5,15	

P・ジャック (P・JACK)

入力	↓									
攻撃種類	下	下	下	中	中	上	中	中	中	中
攻撃力	10	6	5	7	7	6	6	8	8	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
バニッシュメントドロップ	接近して		30	
ヘルプレス	接近して	中	15(投げは40)	ダ
スプリングハンマーパンチ	ダウン中	下	12	
マシンガンナックル	↙ ↘	下下下中	25,25,25,40	
ストレート+エルボー		上中	15,15	
ハンマーコンボ	×3	上上中	18,12,18	
ハンマーナックル	↘	中	25	
ダブルアッパー	立ち上がり途中	中	15	
ダブルハンマー	立ち上がり途中	中中	15,30	
スイングLナックル	座り前進し始め	全部中	15,12,12	
スイングRナックル	座り前進し始め	全部中	15,12,12	
メガトンパンチ	←↙↓↘	中	50	
パワーシザーズ	→→	中	35	
ヒッププレス(※1)	↗	中	25	ダ
ワイルドスイング	座りから→	上中中	全部12	
ギガトンパンチ	←↙↓↘→(レバー回転)	1回転目のみ中	20,40,60,80,128	よ、不
ブラッドファン	※1や※2後	全部下	全部10	
〃	※1や※2後	全部下	全部10	
その場しゃがみ(※2)	↓			
ハンマーラッシュ	座りから	下下中中中	全部12	
エクスプローダー	←↙↓↘	中	40	
P.ジャックブラスト	座り途中 →	中中	15,30	

州光 (KUNIMITSU)

入力							
攻撃種類	上	中	中	上	上	下	中
攻撃力	10	5	3	9	9	5	5

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
雫	接近して		35	
双破	接近して		40	
忍法陽炎(※1)	→→	中	40	
忍法草薙	※1中に	上	40	
忍法卍葛	← ×6	全部上	全部10	
忍法卍葵(※2)	↙ ×5	全部下	12,7,7,5,5	
三散華	×3	全部上	全部20	
忍法卍車	↗	中	20	ダ
跳び膝蹴り	→→	中	20	
倒木蹴	※2中に→	中	12	
稲妻		上中	25,30	
霞払い	座り前進始め	下	12	
PKコンボ		上上	12,30	
PDKコンボ	↓	上,下	12, 17	

ワン (WANG)

入力										
攻撃種類	上	中	中	中	下	上	中	上	下	中
攻撃力	12	6	6	6	6	6	6	7	8	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
残月	接近して		35	
首投げ	接近して		35	
ジャーマンスープレックス	※3中		45	
崩拳	↓↘→	中	50	
通天砲	×3	上中中	10,8,14	
〃	↘	中中	12,14	
前掃腿	座り途中	下	15	ダ
前掃十字把	座り途中	下中	15,25	
前掃連腿	座り途中	下上	15,20	
前掃蹴腿	座り途中 ↓	下上	15,10	
蒼空砲	立ち上がり途中	中	20	
烈震踏	前大J始め	中	25	ダ
斬捶(※1)	立ち上がり途中	中	18	
斬捶通天砲	※1中	全部中	18,15,14	
双掌破	→→	中	32	
崩捶(※2)	↘	中	15	
大纏崩捶	※2ヒット中に		22	
衝腿	↘	中	17	
背面取り(※3)	ヒット後←			
後掃腿(※4)	座り前進始め	下	12	ダ
穿弓腿	※4中	中	25	
合突き	↘	中	25	ダ
右掌底打	→	中	17	

コマンド一覧表の見かた

→=方向キー(レバー)を入れる/→=少し長めに方向キーを入れる/J=ジャンプ/=左パンチ(□)/=右パンチ(△)/=左キック(×)/=右キック(○)/上=上段攻撃/中=中段攻撃/下=下段攻撃/ダ=ダウン攻撃としても使える技/よ=ガードさせた場合、相手をよろめかせることができる技/不=ガード不可能な技/※キャラ名の横に書いてあるのは10連コンボ。白い線で区切られたところでスキができる。/※攻撃力の()内の数字は、方向キーを前に入れた場合の攻撃力です。

F Q&A

Q:ガード不能技をくらってしまうことが多いのが悩みの種です。どうすればうまく逃げることができるのでしょうか?
A:目の前でガード不能技を出された時、反射的にガードして動きを止めてしまったり、躊躇した上で逃げようとする人が多い。こんなことをしていては、いかに出るまでに時間のかかるガード不能技であっても、くらってしまう。こんな時は逃げるよりも攻撃することを考えよう。うまくいけばカウンター扱いになって大ダメージを与えられるぞ。

最強を求めるキミにおくる最後の徹底攻略集!!

ドラゴンボールZ
Ultimate Battle 22

●ジャンル／対戦格闘アクション●メーカー／バンダイ
●発売日／7月28日●価格／¥5.800
●対応周辺機器／メモリーカード（1ブロック）●多人数対戦／可（2人）

ビルドアップモードの秘密を解き明かす!

5人の隠れキャラが使えようになるウラワザ、そして全27キャラのコマンド技リスト、さらに開発者が語るビルドアップモードの秘密…などなど内容盛りだくさんの6ページ！これさえあれば攻略本もいらないぜ!!

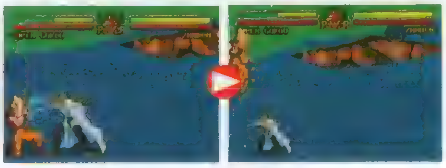
対COM、対人戦で役立つ! 勝利への五カ条を伝授!!

初心者から上級者までバッチリ！ 対COM、対人戦で役立つ勝利への5ヵ条を伝授するするぜ。コレさえ読めばどんな相手でも絶対に勝てる…ハズ。また、各項目の中で『DBZ』独自の戦闘システムも紹介しているので、読み逃しのないようにしっかりチェックしておこう。

▲勝つためにはまず戦闘システムを覚えなきゃね。

其ノ一●ピンチのときは舞空術

このゲームの大きな特徴は"舞空術を使えば空中戦も可能！"ということ。ボタンひとつで空中にビュ～ンと飛び上がることができるぞ。コレを活用すれば画面端に追いつめられた場合も、脱出が超ラクチン。それに空中から地上の敵（逆も可能）にも光線技を使えば攻撃を仕掛けることができるのだ。闘いでは、ピンチになったら舞空術！ 上空から様子をうかがいつつ、反撃のチャンスをじっくり待とう。



▼敵の攻撃のスキをついて舞空術！ 空中へ逃げたら光線技を使って反撃だ。

其ノ二●ダッシュを活用して敵との間合いを調節

L1、R1ボタンを押せばいつでもダッシュ（高速横移動）することができるぞ。一気に敵との距離を広げたいとき、または接近したいときはダッシュを活用しよう。また、コマンド技をバッチリ決めるには、敵との間合いがかなり重要。間合いが広すぎると決まらない技もあるので、敵との間合い、それに使う技の攻撃範囲を考えながら闘うのが勝利の秘訣だ。

▼起きあがるところを狙って攻撃を仕掛けちゃおう。

▲敵をダウンさせたらダッシュで間合いをつめる！

其ノ三●パワーはつねにMAXをキープ

エネルギー弾や、かめはめ波などの光線系の技を使うとパワーを消費するぞ。パワーを回復させるには□や×、○ボタンを押しっぱなしにすればOK。パワーはつねにMAXをキープしておくのがポイント！ なぜならトドメに光線技を…と思ったときにパワーがないとチャンスを逃しちゃうからね。

▲パワーが少ないと、なんとなく心細いしね。 ▲光線系の技を使うたびに回復させよう。

其ノ四●フラフラ状態はボタン連打で回復

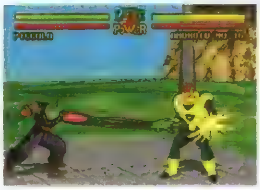
フラフラ状態になってしまう条件は2つ。ひとつはパワーが少ないのに光線系の技を使った場合。もうひとつは敵の攻撃を連続で受けた場合だ。フラフラ状態になるとマイキャラが操作不能になってしまい超ピンチ！ 方向キーとすべてのボタンをバキバキ連打して素早く回復させること。

ピ～ンチ　よっしゃ!

▲これがフラフラ状態。操作不能の大ピンチ！ ▲ボタンを連打して素早く回復させるのだ。

其ノ五●マイキャラの特徴を完全に覚えるベシ!

選択可能な27人のキャラはとにかく個性豊。身長やリーチの長さはもちろん、攻撃範囲などもまったく違うのだ。自分の使うキャラの得意な間合い、それに不得意な間合いくらいは把握しておかなくちゃ勝負には勝てないぞ。使用キャラを1人に絞り、ガンガン使い込むベシ！

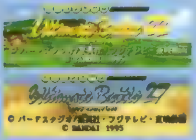


▲得意な間合いをキープしながら戦っていくのだ。

5人の隠れキャラが使えるようになるコマンドを大公開!!

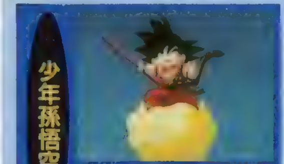
5人の隠れキャラが使えようになるウラ技を紹介しちゃうぞ。やり方は簡単！ タイトル画面で↑、△、↓、×、←、L1、→、R1と入力するのだ。ポンポン…とテンポよく入力するのがコツ。成功するとチャイムが鳴り、強制的に隠れキャラの5人のビジュアルシーンが流れるぞ。その後、再びタイトル画面になると背景と文字が変化していて、5人の隠れキャラが使用可能になっているのだ。

文字が変化



▲数字が22から27に変化！ 背景も変わるのだ。

▲対COM、対人戦でバキバキ使っちゃおう。



少年孫悟空

▲少年時代の孫悟空。[illegible]メテオ技はなんと大猿に変身。

亀仙人

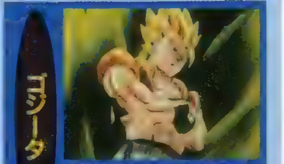
▲悟空の師匠。かめはめ波はもちろん、[illegible]なども再現されているのだ。

ミスターサタン

▲自称[illegible]で攻撃するとんでもないヤツ。

超サイヤ人3・孫悟空

▲サイヤ人最強の姿になった[illegible]メテオ技がすっごい強力！



ゴジータ

▲[illegible]の技が超強力なのだ。

©バードスタジオ／集英社・フジテレビ・東映動画 ©BANDAI 1995

F Q&A

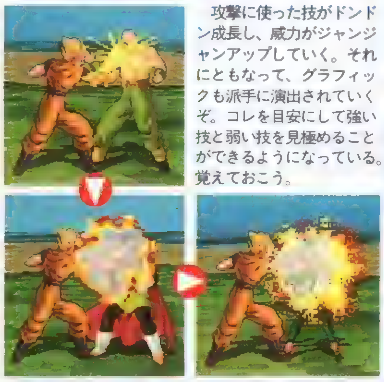
Q：ど～しても勝てない敵がいます。COMにラクラク勝つにはどんな方法がありますか？
A：2つありま～す。ひとつは敵を画面端に追いつめ、スキの小さい技でバキバキ攻めまくる方法。そしてもうひとつは敵を転倒させたらその起きあがりに技を重ねておく方法だ。どちらもダッシュボタンを上手に活用して敵との間合いをつめることがポイント。攻撃のバリエーションなどは考えず、対COM戦なんだからダーティに勝っていこう。

ビルドアップモードに挑戦！最強キャラの作り方とは…

このゲームのいちばんの見所、ビルドアップモードを紹介しよう。ビルドアップモードでは好きなキャラを選んで育てることができるぞ。とはいっても実際にどんな感じに成長していくのか少しわかりにくいので、とりあえず3人のキャラを使って育ててみるぞ。このデータを参考にして、キミも自分だけのスーパーキャラを育ててみよう。

◀メモリーカードを使えば育てたキャラごとにデータを保存しておくことができる。レベルMAXを目指して育てまくれ！

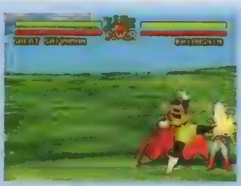
攻撃時の爆発がハデになる！



攻撃に使った技がドンドン成長し、威力がジャンジャンアップしていく。それにともなって、グラフィックも派手に演出されていくぞ。コレを目安にして強い技と弱い技を見極めることができるようになっている。覚えておこう。

エントリーナンバー1 グレートサイヤマン

グレートサイヤマンの立ちキックは攻撃のスキが小さい！ キック系の技をメインに成長させてみるぞ。さて、その結果はどうなるかな？



▲画面端に敵を追いつめたら、とにかく蹴りまくる。攻撃のスキが小さいので反撃を受けることも少ないのだ。コレはラクチン！

▲キックが異様に強いキャラになったぜ。でも光線技や投げ技では敵にダメージをあたえられない。

エントリーナンバー2 孫 悟空

悟空のしゃがみパンチは、敵に接近して繰り出すと2発決まる！ コレに目をつけ、今度はパンチ系の技を中心に育ててみることにしよう。

パンチ
◀しゃがみパンチは、1回ボタンを押すだけで2連続ヒット！

ダッシュエルボー
▶しゃがみパンチ中にコマンドを入力すれば、連続で決まるぞ。

超ハードパンチャーだぜ

◀パンチは強力に！ でも使用頻度の少ないエルボーは弱くなった。

エントリーナンバー3 超サイヤ人3・孫悟空

なんといっても瞬間移動するメテオ技が超強力！ 悟空のメテオ技はコマンドも簡単なので、この技だけを成長させてみるぞ。結果に乞うご期待！

メテオ技で押しまくり

▲メテオ技とはいわゆる乱舞技。1回のコマンド入力で無数のパンチやキックを敵に浴びせるのだ。

メテオ技のエキスパートに！

▲うお〜っ、ラクチンでメチャ強い。ついに究極の戦士の誕生か…。

育てたキャラ同士で対戦バトル！

メモリーカードを持ち寄れば、育てたキャラ同士で対戦バトルも楽しめる。さっそく上で育てた3人のキャラで対戦バトルをしてみるぞ。どのキャラがいちばん強いのか、キミも予想してみよう。まずはグレートサイヤマンVS孫悟空の対決からスタートだ。

▲自分の育てたキャラの実力を対戦バトルでためそう。

グレートサイヤマン VS 孫悟空

▶パンチからのエルボーでサイヤマンはフラフラ状態。チャンスを活かした悟空の勝利

グレートサイヤマン VS 超サイヤ人3・孫悟空

▶[illegible]つめたサイヤマン。なんと蹴[illegible]

孫悟空 VS 超サイヤ人3・孫悟空

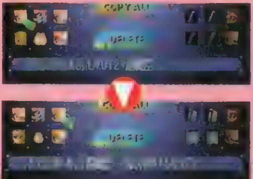
▶[illegible]アッという間にケリがついた。超3・悟空の勝[illegible]

対戦結果のはっぴょ〜!!

総合的な結果としては、強い技を持つキャラが勝つのではなく、鍛えた攻撃や技を多く当てたキャラが勝つというおもしろい結果になった。これにより、思いっきりパンチなど鍛えちゃえばコマンド技はちょっと苦手という人でも対戦で楽に勝つことができるのだ。でもそれだけじゃちょっと物足りないよね。やっぱりすべての技を鍛えて究極のキャラを作ってみたい。はたして究極のキャラは作れるのか…？ 次のページでその謎を解く。

レベルがMAXだとデータに変化が…

ビルドアップモードでキャラのレベルをMAXにし、メモリーカードでそのセーブデータを見ると、なんと文字データが変化しているのだ。27人分のメッセージがちゃんと用意されているので、すべてのキャラのレベルをMAXにしてみるのも楽しいかもね。時間はかかるけど…。



▲PSのメモリーカードのデータ選択画面。レベルをMAXにしたキャラのデータをチェックしてみよう。

バランスのとれたキャラを作るにはど〜すれば…

ドラゴンボールZ

F Q&A

Q：ビルドアップバトルモードで友だちと対戦していたとき、キャラが勝手に動き出したんですがど〜なってるんでしょうか？
A：これはよくある！ ビルドアップバトルモードの対戦中にＬ２ボタンを押すと操作がＣＯＭに切り替わってしまうのだ。キミは対戦中に白熱してＬ２ボタンを押しちゃったんじゃないかな？ 間違って押さないように注意しよう。またＬ２ボタンを使えばＣＯＭ対ＣＯＭの戦いをウォッチモードとして楽しむこともできるぞ。

というわけで開発者に問う！ 究極のキャラの育て方とは…

究極のキャラの作り方、それに最強キャラ&最強の技など、気になる部分を開発者にズバズバ聞いてみたぞ。キャラの育て方に疑問を持っている人、またはこれからビルドアップモードに挑戦しようと思っている人は必ずココを読むべシ！

画面表示のレベルMAXは仮の姿 レベルはなんと65000まである！

Q：技のパワーアップに上限はあるんですか。また、どんな技でも鍛えることができるんですか？

開発（以下・開）：パワーアップの上限はほとんどないと思っていいです。画面表示ではレベル125でＭＡＸになりますがホントは65000まであるんですよ。でも達成するまで50年以上かかりそうですが…。鍛えられる技についてですが、基本的にどんな技や攻撃でも鍛えることができます。リクームなんかは投げ技を鍛えるとスゴイです。でも攻撃判定のない太陽拳などは鍛えても強くなることはありません。

▲リクームの投げ技にはひかれるが、鍛えるのに苦労しそう。

Q：ある技をパワーアップさせようとして使った場合、空振りしても強くなるんですか？

開：基本的にヒットしなければパワーアップしません。ですが各技の使用回数もしっかりカウントしていますので、敵に技をガードされても空振りしても、徐々に強くなっていきます。努力は報われますよ。

自分よりレベルの高い敵を相手に戦っていくのがポイント！

Q：対戦相手を選ぶ場合、自分よりレベルの高い敵と低い敵、どちらと戦うのがベストですか？

開：もちろんＬＶの高い敵です。ＬＶの高い敵と低い敵の２人にまったく同じ戦い方をした場合、レベルの高い敵と戦ったほうが大きく成長しますよ。

Q：レベルの高い敵に勝ち、ＨＰを上げてからレベルの低い敵と戦う。こういった戦法は有効ですか？

開：ＨＰが高くなる分、ちょっと有利程度です。順に倒しても一気に倒しても、要は戦った内容しだいです。

▲自分よりレベルの高い敵を相手に、順々に戦っていこう。

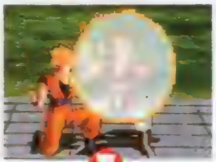
Q：何度も同じ敵と戦ってもパワーアップはしますか？

開：パワーアップします。でもやはりＬＶの高い敵と戦うほうが、成長する度合いが大きいです。

すべてが強力な究極のキャラを作ることは不可能!?

Q：ひとつの技を強くしてからさらにほかの技を強くしようとすると、最初に鍛えた技が弱くなったような気がするんですが…？

開：その通りです！　たとえば悟空の四龍烈脚を鍛え、仮に攻撃力が100になったとします。「じゃ今度はダッシュエルボーを鍛えよう」と連発していると確かにダッシュエルボーは強くなりますが、その間は四龍烈脚を使わないワケですから四龍烈脚の攻撃力がダウンしてしまうのです。つまりすべての技の攻撃力を50にすることはできますが、すべてを100にすることはできません。こっちを立てればあちらが立たず…みたいな感じです。だからこれからキャラを鍛えようと思っている人は、どれかひとつの技に絞って鍛えた方が、平均的なキャラを作るよりも強くすることができますよ。



▶パンチ→ダッシュエルボーの連続技で攻撃していたが…。

▶パンチの使用頻度が高いためダッシュ…のパワーがダウンした。

もうちょっとしたら最強を決めるゲーム大会を開催!?

Q：手っとり早く強くする方法（ウラワザ的なモノ）はありませんか？

開：ないです!!　私たち開発者もキャラを強くするために地道にプレイします。まあとにかく数をこなすことですね。そのかわり修行したぶんは確実に強くなりますから。もうちょっとしたらゲーム大会なんかもやりたいな〜と思ってるんですよ。みっちり修行を積んだキャラ同士を対戦したりして…。その時が来るまでしっかり修行して、キャラをバリバリ鍛えておいて下さいね。

開発者オススメのキャラ&コマンド技を大紹介！

Q：開発者さんオススメのキャラや技はありますか。

開：孫悟空のカカト落としや孫悟飯のジェットアッパー（技の出始め無敵です）。それにベジータのスラッシュダウンキックとスラッシュアローキック。ザーボンのバイオレットサークル、超ブウのブウコンビネーション（３連発は強烈）、少年孫悟空の光弾はじき（攻撃技としてもあなどれません）などが強力です。ぜひ参考にしてみて下さいね。

▼悟飯のジェットアッパーは出始め無敵！　知ってたかな。

▲少年孫悟空の連続回転如意棒は攻撃技としても強力。

それじゃさっそく究極のキャラを作ってみよう！

すべての技が強力！　という究極のキャラを作る夢はついえたが、一芸に秀でた最強のキャラは作ることはできる。ビルドアップモードでキャラを鍛えるときは完全にひとつの攻撃、あるいは技に絞って戦っていくことが新たに重要なポイントになったのだ。「レベルがＭＡＸになっても鍛え続ければ必ず強くなれる！」この開発者の言葉を信じ、いつか拳を交えるときのために修行にはげむベシ！　千里の道も一歩から、地道な努力がこのゲームを２倍も３倍も楽しくするポイントなんだから頑張ってみよう。

どや〜っ！

◀他の技は絶対に使うな！　もし使うとメインに上げている攻撃や技のパワーがダウンしちゃうぞ。

えいっ！

▶攻撃方法をひとつに絞って、ひたすら敵を攻撃。そうすれば確実に強くなる！

とりゃ〜！

▶どのくらい強くなったかはＬＶ１のグレートサイヤマンでためせ！　何発でコイツを倒せるかな？

究極のキャラへの道はキビシイ

▲毎日の修行が必ずむくわれる日が来る…ハズ。鍛えた者だけが強くなれる！　レベル125のゴジータを使って特訓だ。

ドラゴンボールZ

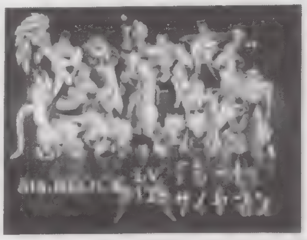
F Q&A

Q：はみ出しインタビュー！　レベルアップ（敵を１人倒す）すると、キャラのどんなパラメータがアップするんですか？

A：自分よりレベルの高い敵を倒すと、そいつのＨＰがそのまま自分のＨＰになります。そのほか防御力とパワーを溜めるスピードがアップします。攻撃力に関しては、戦闘内容によってそのつど変化しますので、ひたすら強くしたい技だけを使って攻撃して下さい。

全27キャラのコマンド表完全版!!

隠れキャラの5人を含め、全27キャラの完全版コマンド表を3ページにわたって一挙に公開しちゃうぜ。投げ技から防御技、そして光線技にメテオ技など、各キャラごとに用意されているすべての技を完全掲載してあるので、対ＣＯＭ、対人戦でバリバリ活用してね。ちなみに技表にあるボタンは、□・パンチボタン、×・キックボタン、○・光線技ボタンを表しているぞ。押し間違えのないように注意しよう。また、そのほかの表中にある略称については下にまとめてあるので、わからないことがないようにしっかりチェックしておこうぜ。それじゃさっそく孫悟空の表技からいってみよ～！



▶ウラ技を使えば、対ＣＯＭ、対人戦で選べるキャラの総人数は、なんと27人になる。でもこの技表があれば、すべてのキャラのコマンドがバッチリだぜ

表中の略称

接…接近しないと出せない技。投げ系の技など。近…近距離の間合いで有効な技。中…中距離の間合いで有効な技。遠…遠距離の間合いで有効な技。全…近、中、遠と、どんな間合いでも有効な技。光線系の技など。防…敵の光線を防御する技。受けるダメージはゼロ。パワーを消費してバリアを張る。消…敵の光弾をはじき、消滅させてしまう技。受けるダメージはゼロ。パワーは消費しないが、タイミングが超ムズイ。空…ジャンプ中の敵に対して有効な技で、いわゆる対空技。自分は地上にいる。地…地上にいる敵に対して有効な技。自分はジャンプしているか空中にいる場合に使う。

孫悟空

接	スプラッシュナックル	(接近)←+□
接	ガトリングシュート	(接近)→+□
中	ダッシュエルボー	↓↘→+□
防	残像舞空術	(ガード中)→+□
中	亀仙流カカト落とし	→←→+×
中	四龍烈脚	←↙↓↘→+×
空	ジャンプニーリフト	↙↗+×
消	ワンハンドスレッジハンマー	□+×同時押し
防	衝撃波(防御技)	↓↙←+○
全	エネルギー弾	○
全	連続エネルギー弾	↓↘→+○
近	太陽拳	↓↑+○
全	気合い砲	←(タメ)→+○
全	かめはめ波	←↙↓↘→+○
全	超かめはめ波	↓↙←→+○
全	瞬間移動かめはめ波	↓↙←↙↓↘→+○
中	超メテオスマッシュ	→↘↓↙←→+□

ゴテンクス

接	猛烈パワフルパーンチ	(接近)←+□
接	ウルトラ最強キーック	(接近)→+□
地	究極イノシシアターック	(ジャンプ中)→↓+□
近	スーパーミラクルパーンチ	←(タメ)→+□
中	死んだも同然キーック	↓↙←+×
中	グレートキックスペシャル	(どこでも)↙↙+×
消	正義の水平チョーップ	□+×同時押し
防	衝撃波(防御技)	↓↙←+○(押し続ける)
全	エネルギー弾	○
全	正義の死神トリプル弾	↓↘→+○
全	勝利のファイナルかめはめ波	←↙↓↘→+○
全	連続死ね死ねミサイル!!	↓↙←→+○
全	スーパーゴーストカミカゼアタック(誘導可)	→↘↓↙←↙↓↘→+○
中	激突ウルトラ連続死ね死ねスーパーミサイル	→↘↓↙←↙↓↘→+□

少年孫悟飯

接	ファランクスナックル・1	(接近)←□
接	ファランクスナックル・2	(接近)→□
近	ジェットアッパー	↓↘→+□
空	舞空脚	(ジャンプ中)→↓+×
中	ダッシュスライダー	←↙↓+×
中	フライハイシュート	↓↘→+×
消	バニッシュアーム	□+×同時押し
防	衝撃波(防御技)	↓↙←+○(押し続ける)
全	エネルギー弾	○
全	連続エネルギー弾	↓↘→+○
全	気合い砲	←(タメ)→+○
全	魔閃光	←↙↓↘→+○
全	かめはめ波	↓↙←→+○
全	モーションキャンセルかめはめ波	↓↘→←+○
接	超爆裂ラッシュ	→←↓↑+×

孫悟天

接	連続パンチ	(接近)←□
接	連続キック	(接近)→□
地	悟天パンチ	(どこでも)↓↑+□
近	回転キック	←+×
中	ジャンプハイキック	↙↗+×
中	ダッシュ足払い	←↙↓+×
消	悟天ブロック	□+×同時押し
防	衝撃波(防御技)	↓↙←+○(押し続ける)
全	エネルギー弾	○
全	連続エネルギー弾	↓↘→+○
全	気合い砲	←(タメ)→○
全	かめかめ波	←↙↓↘→+○
全	超かめかめ波	↓↙←→+○
地	スーパー悟天アタック	↓(タメ)↑+○
中	リスポンスラッシュ	→↘↓↙←↙↓↘→+□

トランクス

接	フルネルソンアタック・1	(接近)←+□
接	フルネルソンアタック・2	(接近)→+□
中	ダッシュエルボー	(どこでも)↓↘→+□
近	ローリングソバット	←+×
近	ワンステップキック	↓↘→+×
中	フラッシュキックアタック	←(タメ)→+×
消	トランクスブロック	□+×同時押し
防	衝撃波(防御技)	↓↙←+○(押し続ける)
全	エネルギー弾	○
全	連続エネルギー弾	↓↘→+○
地	スカイエネルギーボール	(ジャンプ中)→↓+○
全	気功波	←↙↓↘→+○
全	気合い砲	↓↙←→+○
全	大光弾	↓↘→←↙↓↘→+○
全	拡散大光弾	(大光弾出現中)○
中	スプリットラッシュ	→←↓↑+×

TRUNKS

接	ビートファイアー・1	(接近)←+□
接	イートファイアー・2	(接近)→+□
接	爆拳波	←(タメ)→+□
遠	超スライディングキック	←↙↓+×
中	ダウンザヒール	→↘↓↙←+×
中	ラッシングキック	→←→+×
消	ワンハンドスレッジハンマー	□+×同時押し
防	衝撃波(防御技)	↓↙←+○(押し続ける)
全	エネルギー弾	○
全	拡散エネルギー弾	↓↘→+○
全	エネルギー斬	←↙↓+○
全	バーニングアタック	←↙↓↘→+○
全	フィニッシュバスター	↓↙←→+○
全	エネルギーラッシュ	←↙↓↘→←↙↓↘→+○
接	バーニングヘルズスラッシャー	→←↓↑+□

ピッコロ

接	パワーブロー	(接近)←+□
接	ジョルトキック	(接近)→+□
中	ミスティックスルー	←(タメ)→+□
地	舞空脚	(ジャンプ中)→↓+×
中	ソニックキック	→←→+×
空	ニーアッパー	↙↗+×
消	ナメック流手刀	□+×同時押し
防	フラッシュソウル(防御技)	↓↙←+○(押し続ける)
全	エネルギー弾	○
全	連続エネルギー弾	↓↘→+○
空	怪光波	↙↗+○
中	エネルギーフレイム	→←→+○
全	魔貫光殺砲	←↙↓↘→+○
全	激烈光弾	↓↙←→+○
全	魔空包囲弾	→↘↓↙←→↘↓↙←+○
中	ナメック流爆裂拳	→←↓↑+□

ドラゴンボールZ

F Q&A

Q：対戦の組み合わせによってオープニングのアニメビジュアルが変わると聞いたんですが、どんな組み合わせがあるんですか？
A：特別版のアニメビジュアルは全部で9種類あるぞ。その組み合わせは、孫悟空ＶＳベジータ、フリーザ、セル。少年孫悟空ＶＳ天津飯。少年孫悟飯ＶＳセル。ベジータＶＳブウ。超サイヤ人3・孫悟空ＶＳブウ。ゴテンクスＶＳ超ブウ。超サイヤ人3・孫悟空ＶＳベジータだ。どれも必見モノなので、お見逃しなく！

クリリン

接	亀仙流コンビネーション・1	(接近)←+□
接	亀仙流コンビネーション・2	(接近)→+□
中	閃空拳	↓↘→+□
中	烈風脚	→←→+×
中	牙流脚	←↙↓+×
地	洛華蹴	(ジャンプ中)→↓+×
消	爆砕拳	□+×同時押し
防	衝撃波(防御技)	↓↙←+○(押し続ける)
全	エネルギー弾	○
全	連続エネルギー弾	↓↘→+○
中	逆かめはめアタック	←↙↓+○
近	太陽拳	↓↑+○
全	かめはめ波	←↙↓↘→+○
全	気円斬	↓↙←→+○
全	気円烈斬	←↙↓↘→←↙↓↘→+○
接	亀仙流激蹴乱舞	→↘↓↙←→+□

天津飯

接	天甲雷・1	(接近)←+□
接	天甲雷・2	(接近)→+□
近	顎龍拳	□ボタン連打
中	クロスチョップ	→←→+□
近	鶴仙流コンビネーション	(太陽拳動作中)←↙↓↘→+□
近	ダッシュニーアッパー	↓↘→+×
消	水平チョップ	□+×同時押し
防	衝撃波(防御技)	↓↙←+○(押し続ける)
全	エネルギー弾	○
全	連続エネルギー弾	↓↘→+○
空	怪光線(敵上空用)	↙↗+○
近	太陽拳	↓↑+○
全	どどん波	←↙↓↘→+○
全	気功砲	↓↙←→+○
全	新気功砲	→↘↓↙←↙↓↘→+○
中	鶴仙流コンビネーションアタック(二身の拳乱舞)	→↘↓↙←→+□

界王神

接	界王スルー・1	(接近)←+□
接	界王スルー・2	(接近)→+□
近	気円障	→←→+□
近	クレイジーラッシュ	←(タメ)→+□
中	四連神王脚	←↙↓↘→+×
消	ハニッシュアーム	□+×同時押し
防	衝撃界王波(防御技)	↓↙←+○(押し続ける)
全	エネルギー弾	○
全	連続エネルギー弾	↓↘→+○
中	動き封じ	←(タメ)→+○
全	ウェイブショック	←↙↓+○
全	エネルギースラスト	←↙↓↘→+○
全	激烈神王砲	↓↙←→+○
全	神王砲弾気円陣	→↘↓↙←↙↓↘→+○
全	激神王拳	→←↓↑+○

魔人ブウ

接	バッチンプレス・1	(接近)←+□
接	バッチンプレス・2	(接近)→+□
空	ブウヘッドバッド	↙↗+□
中	ブウ頭突きスペシャル	→←→+□
地	ブウフライキック	(ジャンプ中)→↓+×
中	ブウドロップキック	←↙↓+×
消	パワーサルト	□+×同時押し
防	衝撃波(防御技)	↓↙←+○(押し続ける)
全	エネルギー弾	○
全	バラバラエネルギー弾	↓↘→+○
全	エネルギーショット	←(タメ)→+○
全	おやつ光線	←↙↓↘→+○
全	ブウブレス	↓↙←→+○
近	ブウボム	→↘↓↙←→+○
接	ブウブリッドアタック	←→↓↑+□

超ブウ

接	超ブウショック	(接近)←+□
接	超ブウワイルドブロー	(接近)→+□
近	触角のばし	←→+□
中	クレイジーエルボー	↓↘→+□
中	ブウコンビネーション	↓↙←→+×
消	クレイジーアーム	□+×同時押し
防	リキッドスウェー(防御技)	↓↙←+○(押し続ける)
全	エネルギー弾	○
全	ブロークンエナジー	↓↘→+○
全	超おやつ光線	←↙↓↘→+○
全	超ブウブレス	↓↙←→+○
中	超拡散連続エネルギー弾	←↙↓↘→←↙↓↘→+○
中	デンジャラスリキッドボム	→↘↓↙←↙↓↘→+ □

凶戦士ベジータ

接	ブリッツショック・1	(接近)←+□
接	ブリッツショック・2	(接近)→+□
中	ダッシュエルボー	↓↘→+□
防	スウェーアタック(防御技)	(相手が接近攻撃中)←↙↓+□
遠	ベジータスレッジハンマー	→←→+□
地	スラッシュダウンキック	(ジャンプ中)→↓+×
中	スラッシュアローアタック	↙↗+×
消	ベジータシューター	□+×同時押し
防	衝撃波(防御技)	↓↙←+○(押し続ける)
全	エネルギー弾	○
近	爆発波	↓↑+○
全	アストロファイアーキャノン	↓↘→←+○
全	ビックバンアタック	←↙↓↘→+○
全	ファイナルフラッシュ	↓↙←→+○
全	ビックバンアタック(貫通性)	↓↙←↙↓↘→+○
近	ベジータファイナルブラストボム	(ジャンプ中)→↗↑↖←→+○
接	ギャリックベジータキャノン	→↘↓↙←→+×

サーボン

接	パームスマッシュ・1	(接近)←+□
接	パームスマッシュ・2	(接近)→+□
近	バイオレットサークル	(どこでも)↓↑+×
地	シューティングスターコンビネーション	(ジャンプ中)→↓+×
中	スーパースライディングキック	←↙↓+×
消	ロストクウェーサー	□+×同時押し
防	衝撃波(防御技)	↓↙←+○(押し続ける)
全	エネルギー弾	○
全	コスモエナジーフラッシュ	↓↘→+○
近	ローゼスアイウェイブ	←↙↓+○
全	スターダストブリッツ	←↙↓↘→+○
全	クラッシャーボール	↓↙←→+○
全	スプレッドボールズ	↓↘→←↙↓↘→+○
近	アローサルテラクラッシュ	→↘↓↙←↙↓↘→+□

フリーザ

接	ブラッディナックル	(接近)←+□
接	ニークラッシュ	(接近)→+□
遠	フリーザクラッシュヘッド	→←→+□
地	ヘルダウンアタック	(ジャンプ中)→↓+□
近	フリーザテイルアタック	↓↙←+×
消	クラッシュキック	□+×同時押し
防	フリーザバリア(防御技)	↓↙←+○(押し続ける)
全	エネルギー弾	○
全	デンジャラスキャノン	↓↘→+○
全	気合い砲	←(タメ)→+○
近	気爆破	←↙↓+○
全	フリーザデスボール	←↙↓↘→+○
全	フリーザメガバスター	↓↙←→+○
全	フリーザサイコキネシス	→↘↓↙←→+○
近	フリーザデスサイコキネシス	→←↓↑+○

リクーム

接	リクームボンバースルー	(接近)←+□
接	リクームダイナミックスルー	(接近)→+□
接	リクームデスドライバー	(接近)→↘↓↙←+□
接	リクームクラッシュダウン	(接近)←↙↓↘→+□
空	リクームパワーボム	(双方ジャンプ中至近距離で)□+×同時押し
空	リクームスカイキック(上昇)	↙↗+×
中	リクームキック(水平)	↓↘→+×
地	リクームプレスキック(下降)	(ジャンプ中)→↓+×
消	リクームブロック	□+×同時押し
防	リクームバリア(防御技)	↓↙←+○(押し続ける)
全	エネルギー弾	○
全	リクームファイティングボンバーアタック	←↙↓↘→+○
全	リクームイレイザーガン	↓↙←→+○
近	ウルトラファイティングボンバー	→↘↓↙←↙↓↘→+○
接	リクームファイヤーギロチンドロップ	(接近)←↙↓↘→↘↓↙←+□

ギニュー

接	ギニューキャプテンスルー	(接近)←+□
接	ギニューパームアタック	(接近)→+□
中	ダイナマイトパンチ	↓↙←→+□
接	ギニュースルータックル	(接近)→↘↓+□
中	ダッシュタックル	←↙↓↘→+□
中	バイシクルキック	→←→+×
消	ウルトラサイドチョップ	□+×同時押し
防	衝撃波(防御技)	↓↙←+○(押し続ける)
全	エネルギー弾	○
全	連続エネルギー弾	↓↘→+○
全	グランドエネルギー弾	←↙↓+○
全	テラスマッシュ	←↙↓↘→+○
全	ギニューダイナマイトアタック	↓↙←→+○
全	ボディーチェンジ	→←↙↓↘→+○
全	ダメージボディーチェンジ	←→↘↓↙←+○
近	ギニューグレートアタック	↓↙←→↘↓+×

ドラゴンボールZ

F Q&A

Q：超ブウのメテオ技のコマンドがど〜しても入りません。なにかコツはありますか？

A：このコマンドはゲーム中で2番目くらいにムズイ！　とにかく慣れるしかない…といいたいところだが、ちょっとだけコツを教えちゃおう。それは入力し始めの→、中間の←、最後の→を確実に押すことだ。特に最後の→は押しっぱなしにして□ボタンを押す。これでちょっとは出る確率が上がるはず。あとは練習あるのみだ。

人造人間16号

接	ハンマースルーアタック	(接近)←+□
接	ハンマーヘッドバット	(接近)→+□
中	パワーショット	↓↙←→+□
中	タックルデストラクション	←↙↓+□
中	ロケットパンチ(RP)	↓↘→+□
中	リバースロケットパンチ(RRP)	(RP命中後)↓↘→+□
中	スーパーダッシュストレート	(RPorRRP命中後)↓↙←→+□
中	スーパーダッシュタックル	(RPorRRP命中後)←↙↓+□
消	クラッシュエルボー	□+×同時押し
防	バリア(防御技)	↓↙←+○(押し続ける)
全	エネルギー弾	○
全	連続エネルギー弾	↓↘→+○
空	アイビーム	↙↗+○
全	ハイパーキャノン	←(タメ)→+○
全	メガエネルギーボム	←↙↓↘→+○
全	ヘルズフラッシュ	↓↙←→+○
全	サンダーロケットアタック	↓↘→←↙↓↘→+○
中	ヘルズフラッシュコンビネーションアタック	↓↙←↙↓↘→+□

人造人間18号

接	スラッシュブロー・1	(接近)←+□
接	スラッシュブロー・2	(接近)→+□
中	フライングヘッドアタック	→←→+□
近	ブラッディーキック	↓↘→←+×
近	スピニングシュート	←↙↓+×
中	ダブルソバット	→←→+×
消	バニッシュアーム	□+×同時押し
防	バリア(防御技)	↓↙←+○(押し続ける)
全	エネルギー弾	○
全	連続エネルギー弾	↓↘→+○
全	エネルギー斬	←↙↓+○
全	エネルギーボール	←↙↓↘→+○
全	エネルギーウェイブ	↓↙←→+○
近	フラッシュビームプレス	→↘↓↙←+○
接	ブラッディードライブアタック	→↘↓↙←→+×

グレートサイヤマン

接	グレートおしおきキック・1	(接近)←+□
接	グレートおしおきキック・2	(接近)→+□
近	ウイニングアッパー	↓↘→+□
中	スーパーヒーローパンチ	→←→+□
地	舞空脚	(ジャンプ中)→↓+×
中	正義のダブルキック	↓↘→+×
消	正義のハンマーパンチ	□+×同時押し
防	衝撃波(防御技)	↓↙←+○(押し続ける)
全	エネルギー弾	○
全	ストレートエネルギーアタック	↓↘→+○
全	グレートサイヤキャノン	←(タメ)→+○
全	かめはめ波	←↙↓↘→+○
全	超かめはめ波	↓↙←→+○
全	グレートかめはめ波	→↘↓↙←→+○
近	正義のグレート乱舞アタック	→↘↓↙←→+×

ダーブラ

接	シュートファイヤー	(接近)←+□
接	シュートサンダー	(接近)→+□
中	ジャンピングソードアタック	→↘↓↙←+□
近	スラッシャーソード	↓↘→+□
近	ダブルソードアタック	↓↘→+×
消	デスブレイク	□+×同時押し
防	闇のマント(防御技)	↓↙←+○(押し続ける)
全	エネルギー弾	○
中	サライバシュート	←(タメ)→+○
全	デビルランス	←→+○
中	エネルギーシュート	→↘↓↙←+○
全	シュートフレイム	←↙↓↘→+○
全	デスファイヤー	↓↙←→+○
近	デスフレイム	→↘↓↙←↙↓↘→+○
接	デスブリッドランサー	(接近)←→↓↑+□

セル

接	ビートクラッシュ	(接近)←+□
接	ビートショック	(接近)→+□
中	ヘッドアタック	→←→+□
中	グランドスライダー	→←→+×
空	ライジイングアタック	↙↗+ ×
消	バニッシュアーム	□+×同時押し
全	バリア(防御技)	↓↙←+○(押し続ける)
全	エネルギー弾	○
全	連続エネルギー弾	↓↘→+○
全	気合い砲	←(タメ)→+○
中	エネルギーショット	←→+○
全	超エネルギーウェイブ	←↙↓↘→+○
全	かめはめ波	↓↙←→+○
全	超かめはめ波	→↘↓↙←→+○
中	パーフェクトセルスマッシュ	→←↓↑+□

少年孫悟空

接	亀仙流投げ・1	(接近)←+□
接	亀仙流投げ・2	(接近)→+□
中	八手拳	←↙↓↘→+□
中	如意棒アタック	←(タメ)→+□
空	空中かめはめ波	(ジャンプ中)→↓+□
消	連続回転如意棒	□+×同時押し
中	ジャン拳グー	←→+□
中	ジャン拳チョキ	←→+×
中	ジャン拳パー	←→+○
全	エネルギー弾	○
全	かめはめ波	←↙↓↘→+○
全	誘導かめはめ波(誘導可)	→↘↓↙←→+○
接	大猿変身	(接近)←↙↓↘→↘↓↙←+□

亀仙人

接	合気投げ・1	(接近)←+□
接	合気投げ・2	(接近)→+□
全	残像拳	→←→+□
中	二段膝蹴り	→←→+×
中	亀仙流玄武蹴	↓↙←→+×
消	亀仙流双圧拳	□+×同時押し
近	虚酔拳	↓↘→+○
近	酔拳亀パンチ	↓↘→+□
近	酔拳亀キック	↓↘→+×
近	下段虚酔拳	→↘↓+○
近	下段酔拳亀パンチ	→↘↓+□
近	下段酔拳亀キック	→↘↓+×
全	エネルギー弾	○
全	かめはめ波	←↙↓↘→+○
全	萬国驚天掌	→↘↓↙←+○
全	MAXかめはめ波	↓↙←→+○
全	魔封波	→↘↓↙←↙↓↘→+○

ミスターサタン

接	ミラクル突き飛ばし・1	(接近)←+□
接	ミラクル突き飛ばし・2	(接近)→+□
中	ローリングアタック	←↙↓+□
近	バルカンジャブ	↓↙←+□
中	ビリビリパンチ	↓↘→+□
中	メッタ打ち英雄乱舞	→↘↓↙←→+□
中	ダイナマイトキック	↓↘→+×
消	金属バット	□+×同時押し
全	サタン特製手榴弾	○
全	サタン特製バズーカ砲	←↙↓↘→+○
全	特製ウルトラ大爆弾	↓↙←→+○
近	特製ウルトラ大爆弾失敗	↓↙←↙↓↘→+○
全	4連装爆裂ミサイルランチャー	→↘↓↙←→+○
中	チャンピオンの華麗な舞	→↘↓↙←↙↓↘→+□

超サイヤ人3・孫悟空

接	スプラッシュナックル	(接近)←+□
接	ガトリングシュート	(接近)→+□
中	ダッシュパンチ	↓↘→+□
接	サイヤンスリーアタック	→↘↓↙←+□
地	スラッシュレッグダウン	(ジャンプ中)→↓+×
中	ゲイルシュート	↓↙←→+×
中	ゲイルシュートリバース	↓↘→←+×
遠	サウザンコンビネーション	←↙↓↘→+×
消	サイドスレッジハンマー	□+×同時押し
防	衝撃波(防御技)	↓↙←+○(押し続ける)
全	エネルギー弾	○
全	気合い砲	←(タメ)→+○
全	かめはめ波	←↙↓↘→++○
全	超かめはめ波	↓↙←→+○
全	スーパークイックかめはめ波	→↘↓↙←→+○
全	瞬間移動メテオクラッシュ	←→↓↑+□

ゴジータ

接	ゴジータスルー・1	(接近)←+□
接	ゴジータスルー・2	(接近)→+□
空	メトロアタック	←↙↓↘→+□
近	ゴジータ蹴り飛ばし	↓↙←+×
中	スクリュードロップキック	→←→+×
地	スラッシュダウンキック	(ジャンプ中)→↓+×
中	瞬間移動スライダー	(ダッシュ入力中)□
中	瞬間移動スラッシュダウン	(ダッシュ入力中)○
中	瞬間移動スクリュードロップ	(ダッシュ入力中)×
消	ゴジータアームアタック	□+×同時押し
防	衝撃波(防御技)	↓↙←+○(押し続ける)
全	エネルギー弾	○
全	気合い砲	←(タメ)→+○
全	ウルトラスーパードーナッツ	←↙↓↘→+○
全	ファイナルかめはめ波	↓↙←→+○
全	クイックウルトラボール(どこでも)	↓↙←→↘↓↙←+○
全	コジータ元気玉	↓(タメ)↑+○
全	ゴジータメテオアタック	←↙↓↘→↘↓↙←+□

F Q&A

Q：電撃ＰＳ編集部の中で、最強のキャラはだれですか？

A：う～んみんな強いんで最強とまでは言えないけど、とりあえず勝率が高そうなのはＳ氏の孫悟空かな。ジャンプパンチ（2連続で入る）から、しゃがみパンチ（これも2連続で決まる)、そしてダッシュエルボーにつなぐ5連続攻撃でブイブイいわしてるぞ。最近では嫌われ、対戦してくれる相手がいなく…(『ゼロディバ』と同じ)。

映画をモチーフに作られた、異色の対戦格闘ゲームだ！

ストリートファイター
リアルバトル　オン　フィルム

●ジャンル／格闘ACT●メーカー／カプコン
●発売日／8月11日●価格¥5,800
●対応周辺機器／無し●多人数プレイ／可(2人)

豪鬼の使い方もバッチリと紹介しているぞ

実写取り込みだけにイロモノ感が強いが、そこはカプコン、しっかりとツボを押さえた作りになっている。基本システムは『スーパーストリートファイターII X』に近いので、『ストII』ファンならばすぐに楽しめるはずだ！

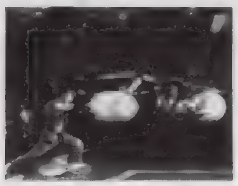
キャラの特徴を生かして戦っていこう！

使える技、狙いたい技をしっかりとチェックしておこう！

ゲームに登場する15キャラは、それぞれが性能の異なる必殺技を持っている。飛び道具を撃つもの、猛スピードで突進していくもの、無敵時間を持つ技を出すもの、近くにいる相手を吸いこむようにつかまえて投げるものと内容は様々だが、どのキャラにも主力兵器となる必殺技が必ずある。これらの技をいかに効果的に使うかが、試合に勝つためのポイントになる。

また、このゲームには必殺技をパワーアップさせるスーパー必殺技と、スーパーゲージが溜まった時のみ使えるスーパーコンボという必殺技も用意されている。スーパー必殺技は基本的に従来の必殺技よりも性能が上。しかし、スキが大きくなっていたり、空振りした時の無防備状態がより長く存在していたりするといった欠点も同時に併せ持っているのだ。つまり、状況によっていかに技を使い分けるかが大切になってくるというわけ。スーパーコンボを出したり、ゲージを溜めている途中でスーパー必殺技を出すと、またスーパーゲージを溜め直す必要も出てくる。これらのことも含め、よく考えて戦っていこう！

▲ボタン１つ押しで出したふつうの攻撃（豪鬼の豪波動拳）。


▲ボタンを２つ以上同時に押して出すと、２発の飛び道具が出る。

◀必殺技の中には特定の時間、特定の場所が無敵になるものも存在する（弱アクセルスピンナックルで飛び道具を抜けつつ攻撃しているキャミィ）。

▼スーパーゲージが満タン状態にならないと出せないスーパーコンボ。写真は、ケンの波動拳（スーパー必殺技バージョン）を苦にせずカミカゼアタックを出すサワダ

ガイル大佐

ソニックブームが基本。この技には相手の動きを止める、ガードさせて体力を削る、相手の飛び道具を打ち消す、といった使い方がある。ソニックをいつでも出せるよう、スキを見つけたら常に溜めておこう。中間間合いではしゃがみ中キックで足元を狙うケースが多くなるが、この場合もしっかりと溜めておくこと。サマーソルトキックは対空兵器として強力だが、いつでも出せるわけではない。立ち弱パンチやしゃがみ強パンチなどで迎撃することも覚えよう。

キャミィ

多彩な必殺技を持っているが、実戦で使えるのは対空兵器としてのキャノンスパイクと、不意打ち攻撃としてのフリーガンコンビネーションからの連係くらい。ふだんはジャンプ強キックや立ち中キックといった、リーチのある通常技をメインに使っていくことになる。これらの技で相手の体力を少しずつ奪っていこう。一見すると使いやすそうなスパイラルアローだが、ガードされると後がつらい。積極的に狙っていく技ではないだろう。

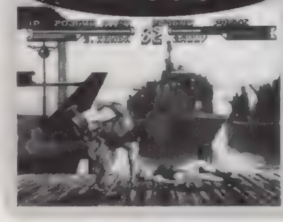
キャプテン・サワダ

必殺技の獄殺自爆陣（通称ハラキリ）が非常に使える。ジャンプ攻撃からつなげて連続技にしたり、迎撃用の対空兵器として使ったり、飛び道具を打ち消したりと、使いみちが多いのだ。クリーンヒットしないと反撃を受ける沢田スペシャルなど使わず、この技を中心に戦法を組み立てよう。飛び道具も無効化しつつ相手に迫っていくカミカゼアタックは、ある意味で最強のスーパーコンボ。ハラキリの多用でゲージが溜まりやすいキャラので、どんどん狙おう。

チュンリー

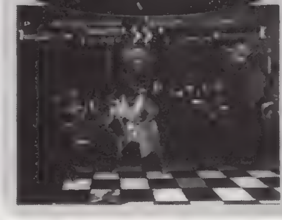
気功拳は、溜める必要があったり、一定距離しか飛ばないという弱点こそあるものの、牽制用の技として使える。ガイルのソニックほどではないが、どんどん出して構わない。通常技の中ではジャンプ弱キックやジャンプ中キック、しゃがみ中キック、しゃがみ強キックといったキック攻撃が強い。これらの攻撃を出して相手の動きを封じよう。投げ間合いこそ決して広くないが、空中投げも意外と決められる。相手に与えるダメージが大きいので狙う価値はある。

E.本田



コマンド投げの大銀杏投げが強力。ふつうの投げ間合いよりも広いので、吸いこむように決めることができるぞ。この技で投げたら、すぐに強パンチボタンを連打して百裂張り手につなげよう。起き上がろうとする相手に強引にガードさせ、体力を削るのだ。この百裂張り手、弱だとその場で、中だとやや前進して、強だとさらに前進して張り手を出すので、なるべく中や強で出したい。通常技では立ち強キックと、方向キーを前に入れての強キックが使える。

バルログ



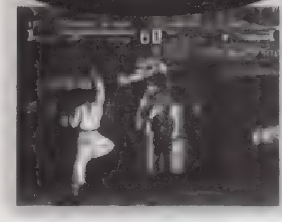
必殺技はすべて溜め系（ターンパンチもボタンを押し続けて溜める必要がある）なため、いかに溜めるかが重要になってくる。相手の近くからなら、しゃがみ弱パンチを連打したり、しゃがみ強キックをガードさせている間に溜めよう。そんな必殺技の中でもよく使うのは、中間間合いからのダッシュグランドストレートと、至近距離からのバッファローヘッドバット。特に後者は出した瞬間に無敵時間が存在するため、相手の飛び道具をすり抜けるのにも役立つ。

©CAPCOM

Q&A

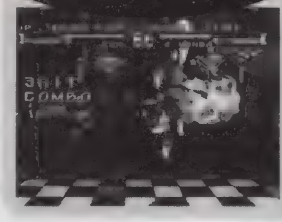
Q：スーパーゲージの効果的な溜め方を教えてください　あと、「スーパー必殺技はゲージが満タンになってから使う」という戦い方は間違っているでしょうか？
A：スキが小さい必殺技をこまめに出すのが基本（飛び道具があるキャラならそれを連発してもいい）。積極的に攻めていくのも効果がある。通常技を相手に当てたりガードさせてもゲージを溜められるからだ。スーパー必殺技については、その戦い方で問題なし。ゲージの溜まりやすいリュウなどでは、無理にガマンする必要はないけどね。

リュウ



波動拳やファイアー波動拳で相手の動きを牽制し、飛びこんできたところを昇龍拳で迎撃するのが黄金パターン。同じ必殺技でも龍巻旋風脚はほとんど使えない。だが、スーパーゲージを溜めるためにバックジャンプ中に弱の空中龍巻旋風脚を出すのなら話は別。これで相手から離れ、弱の波動拳で牽制し、その間に弱の昇龍拳を空振りすれば、それだけでゲージがかなり溜まるからだ。スーパーコンボの真空波動拳は、相手が飛び道具を撃つ瞬間に出すと効果的。

ケン



ケンの代名詞ともいえる攻撃が、拳に炎が宿る強の昇龍拳。横方向にもグーンと伸びていく上、近くから当てることにより3回当たる連続攻撃にもなっている。それだけに、遠いところから飛びこまれた時の対空兵器として使ったり、連続技に組み込んだりしてみたいところだ。地道に行くなら、リュウと同じように弱の波動拳と弱の昇龍拳をメイン戦っていこう。なお、鉈落とし蹴りなどのコマンド入力で出るキック攻撃は、特に狙う必要はないだろう。

ブランカ

必殺技としていくつものバリエーションが用意されているローリングアタックだが、もっとも使えるのは元祖ローリングアタック。相手のスキをついてどんどん突進していこう。ただし読まれると手痛い反撃をくらうので、攻撃が単調にならないよう気をつけよう。仰向けになってヘッドスライディングをするアマゾンリバーラン（←+強パンチ）もブランカならではの技。写真のように飛び道具をすり抜けつつ攻撃することもできるので、うまく使ってあげよう。

ベガ

ツメを装備しているだけに、しゃがみ中パンチや立ち強パンチといったリーチのある通常技が豊富。チクチクとダメージを与えていこう。必殺技ではバルセロナとイズナをうまく使いたい。バルセロナならツメの先を引っ掛けるように、イズナなら相手の背後に回り込むようにして決めるのが理想。スーパーゲージが溜まったらローリングイズナドロップを積極的に狙ってみよう（技が決まらない限りゲージがなくなることはないので何度でもチャレンジできる）。

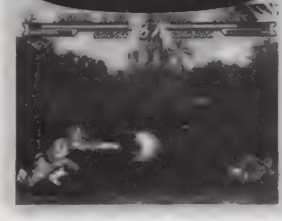
ザンギエフ

コマンド系の投げ技が豊富だが、自在に決められるようになるにはそれなりの修練が必要となる。何度も練習して、地上でこれらの技を出せるようになっておこう。実戦では、こちらの通常技をガードさせておいてのフライングパワーボムや、相手の攻撃をガードしてからのスクリューパイルドライバーが威力を発揮するはず。チャンスを逃さないように集中していよう。飛び道具を撃ってくる相手には、バニシングフラットとダブルラリアットで対抗しよう。

ディージェイ

すべての必殺技が溜め技というディージェイだけに、スキを見つけては溜めるようにしたい。例えば「弱のエアスラッシャーを撃つ▶しゃがみ強キック（スライディング）で接近しつつ溜める」といった感じだ。ジャックナイフマキシマムは頼りになる対空兵器。ただし「スパIIX」で可能だった中ジャックナイフ▶中ジャックナイフによる空中3段はできないようなので、中で出すクセがある人は注意しよう。ゲージが溜まったらソバットカーニバル狙いでOK。

サガット

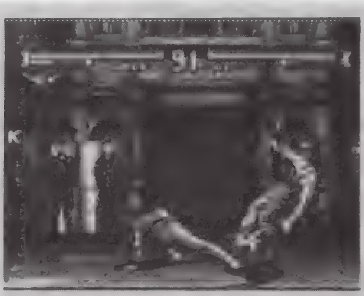


基本戦法は、相手から離れて強のグランドタイガーショットを連発するというもの。たまにタイガーショットを出すことで、飛び越えようと考えている相手を牽制できる（飛んだ瞬間に撃墜していることもよくある）。タイガーアッパーカットは決まれば気持ちいいものの、一発当たりの威力が小さく、なおかつ相手の攻撃につぶされることが多いので、そうは狙えない。飛びこまれた時も、立ち大キックなどの通常技で迎撃した方がより確実だろう。

バイソン将軍

サイコクラッシャーアタックが強力なので、これだけを出して画面を往復していてもいいくらい。ただし、無敵の必殺技を持っているキャラや、上級者には通用しないので、他の戦法もキチンと身につけておくこと。立ち中キックやジャンプ強キックなどをメインに、中間間合いから攻めていこう。なお、スーパー必殺技のダブルニープレスとスーパーコンボのニープレスナイトメアには無敵時間がある。飛び道具などで押し込まれたら、これらの技で反撃しよう。

豪鬼

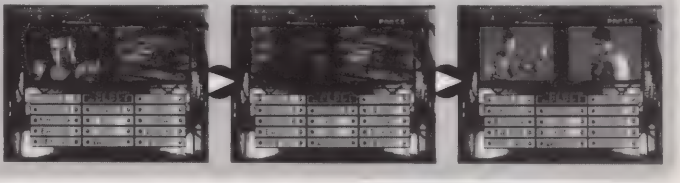


豪鬼は斬空波動拳というジャンプ中に出せる飛び道具を持っている。この飛び道具は相手に当たる位置によってガード方法が変化する（上半身に当たれば立ちガード、下半身に当たればしゃがみガード）ので、その中間を狙うだけで、相手は嫌がることだろう。COM戦で特に役立つのが、写真でも紹介している「弱の斬空波動拳を立ちガードさせ、その瞬間にしゃがみ強キックを入れる」という戦法。上半身に斬空波動拳を当てているためCOMは立ちガードするしかない。だが、その瞬間にはこちらも着地しているので、立っているCOMをしゃがみ強キックで転ばせることができるのだ。　そのほかにも、豪鬼ならではの攻撃が多数存在する。「中の龍巻斬空脚で相手をふっ飛ばし、すぐに弱の豪昇龍拳で追い打ちをかける」というのがその一例だ。豪鬼の必殺技コマンドは121ページに掲載しているので、彼ならではの連続攻撃をみんなも見つけだしてみよう！

これが豪鬼を使う方法だ!!

豪鬼をマイキャラとして使用できるのは、ストリートバトル、バーサスバトル、トライアルバトルの3モード。各モードとも、キャラ選択画面で下のコマンドを2秒以内（何度でもやり直せる）に入れれば、キャラのグラフィックが豪鬼のものに変化する。ここで決定ボタンを押せば、そのまま豪鬼を使うことができるというわけ。下の写真を見てもらえばわかるように、キャラを決定する段階では豪鬼のシルエットしか画面に出てこないぞ（対戦相手が決定した後、初めて実写の豪鬼が現われるようになっているのだ）。もし豪鬼を出した後に他のキャラを使いたくなったら、カーソルを動かせばいい。再び豪鬼を使いたくなったら、もう一度コマンドを入れてあげればOK。コマンドは方向キーとボタンを同時押しするのではなく、テンポよく入力するようにしよう。

↑・R1・↓・L2・→・L1・←・R2



ストリートファイター

Q&A

Q：プレイヤーが豪鬼をマイキャラにできることはわかりましたが、ＣＯＭが操る豪鬼と戦うことはできないのですか？

A：できます。方法は2種類あり、「①トライアルバトルを最後まで勝ち抜く。②レベル5以上にしてストリートバトルを始め、ノーコンティニューかつ70万点以上取ってバイソン将軍に挑む」となっている。②の方が自分で難易度を調節できる分だけ、多少は楽に会えることだろう。といっても、初心者にとっては高いハードルだろうが……。

ムービーバトルはこうやってクリアしよう！ルートデータ&最短ルートでのクリア方法をバッチリ紹介！

VS バルログ

バルログはダッシュアッパーやダッシュストレートなど、ダッシュ系の必殺技を多用してくる傾向がある。それを逆用し、しゃがみ中キックを当てにいこう。技を出すタイミングは適当でもバイソンはよくくらってくれるぞ。それすら面倒だという人は、しゃがみ強キックを連発しているだけでもいいだろう。最初の相手ということもあり、楽に勝てるはず。ムービーバトルには時間制限もあることだし、さっさと倒してしまおう。

VS チュンリー

チョコマカと動きまわる相手だけに、あわてないことが大切。こちらから攻撃を仕掛けていくというよりも、チュンリーが飛びこんできたところを迎撃していくつもりで戦おう。とはいえ、基本となるのは遠距離でのソニックブーム。スーパーゲージが溜まったらスーパー必殺技のソニック（2連発）でどんどん押していこう。迎撃用の技としてはサマーソルトキック、立ち弱パンチ、しゃがみ強パンチといったところが使いやすい。

VS ディージェイ

ガイルに似たタイプの相手だけに油断は禁物だ。特にジャンプ攻撃からの連続攻撃（キックをペシペシと連発してくる）と、しゃがみキック系の攻撃（スライディング）には要注意。できるだけ近づけないようにして戦っていこう。両者の距離が開くとディージェイは飛び道具を連発するようになる。こういう状況にわざと持ち込み、ソニックブームで撃ち合うようにしよう。もちろん、スーパーゲージが溜まっていたら2連発ソニックを使うこと。

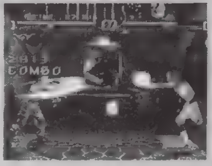
VS ブランカ

こちらの動きに関係なくピョンピョンと跳ねまわるブランカ。それだけに、弱のソニックブームを撃っているだけで勝手に当たってくれる。サプライズバックやバックステップローリングといった必殺技を出してきても無視して撃ち続けよう。さすがにソニックのスキに飛び込みキックなどを出されるとくらってしまうが、それでも「運が悪かっただけ」ぐらいの気持ちでいよう。単発でくらう分には大勢にほとんど影響ないからだ。

VS ザンギエフ

ソニックが基本。だが、ダブルラリアットですり抜けたり、バニシングフラットで跳ね返したりもしてくるので、間合いには気をつけよう。立ち強キックなどのリーチの長い通常技を間合いギリギリのところから当てに行くのも有効だ。スキの大きい技を空振りしてしまうとフライングパワーボムなどで吸われ、投げられてしまうが、「1〜2回はくらっても仕方ない」と割り切って考えておけば、その後もパニックにならずにすむ。

VS サガット

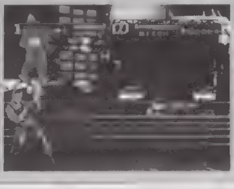


飛び道具の撃ち合いに持っていければ、遅かれ早かれ勝つことができる。ポイントは早めにスーパーゲージを溜めておくこと。2連発の1発目で相手の飛び道具を消し、2発目でサガットにダメージを与えるのだ。サガットもゲージが溜まるとスーパー必殺技を使ってくるが、連発していれば問題なし（2発とも相殺されても構わない）。時間がなく、体力で負けていたらタイガーショットを撃つ瞬間にジャンプ強キックを当てにいこう。

VS バイソン将軍

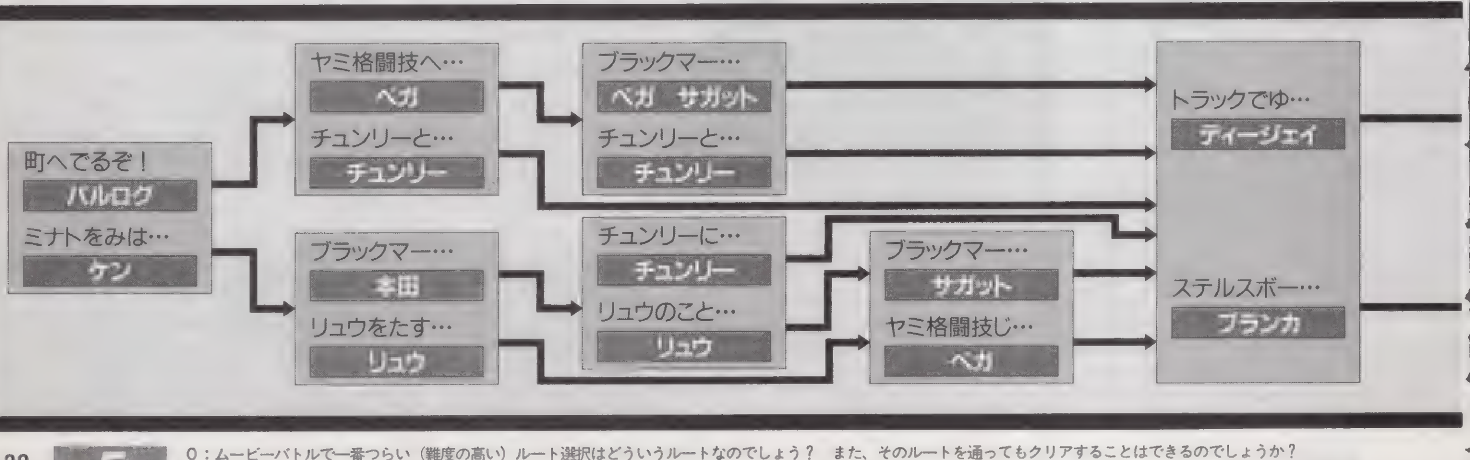
それではバイソンについて説明していこう。まず下の2点の写真は「画面端でバックジャンプし、タイミングよく強キックを出す」というもの。バイソンが地上にいる時は頭を蹴るタイミングで（空振りしたり、ガードされても構わない）、ジャンプしてきたらキックが届く範囲に来たタイミングで強キックを出そう。運がよければ、大ダメージを与える空中投げを決めてくれることもあるぞ（上級者は空中投げを狙おう）。

次に下の写真2点だが「ヘッドプレスを誘い、落下中を迎撃する」というもの。中間間合いでしゃがみ弱パンチなどを出すと、ヘッドプレスをしてくることが多い。これを一度立ちガードし、そのまま降りてきたところをしゃがみ強パンチで撃ち落とすのだ。右下の写真のタイミングで強パンチを出せば落とせるぞ！



◀画面端にいない時に飛び込まれたら、立ち弱パンチで迎撃。しゃがみ強パンチだと相打ちになりやすいからだ

▶バイソンが目の前でしゃがみ続けていたら、しゃがみ弱パンチ連打サイコクラッシャーの出かかりをつぶせるぞ。



Q：ムービーバトルで一番つらい（難度の高い）ルート選択はどういうルートなのでしょう？　また、そのルートを通ってもクリアすることはできるのでしょうか？
A：「バルログ➡ベガ➡リュウ➡サガット➡ディージェイ➡ブランカ➡ザンギエフ➡ベガ➡サガット➡バイソン」と「ケン➡本田➡リュウ➡サガット➡ディージェイ➡ブランカ➡ザンギエフ➡ベガ➡サガット➡バイソン」の2ルートは、時間制限内に9試合もこなさなければならない　これらが一番つらいだろう。もちろんクリアは可能だぞ

全キャラ必殺技コマンドリスト

たまにはふだん使わないキャラでも遊んでみよう！　きっと新しい発見があるはずだ。

キャミィ

☆キャノンスパイク	→↓↘+K
☆スパイラルアロー	↓↘→+K
フーリガンコンビネーション	↙↓↘↗+P
ファイタルレッグツイスター	フーリガンコンビネーション後敵の上段で↑以外+K
クロスシザースプレッシャー	フーリガンコンビネーション後敵の上中段で↑以外+K
レイザーエッジスレイサー	フーリガンコンビネーション後入力しない
アクセルスピンナックル	←↙→+P
★スピンドライブスマッシャー	↓↘→↓↘+K

ベガ

☆ローリングクリスタルフラッシュ	←ため→+P
☆スカイハイクロー	↓ため↑+Pで、ジャンプ後P
フライングバルセロナアタック	↓ため↑+Kで、ジャンプ後P
イズナドロップ	↓ため↑+Kで、ジャンプ後敵近くで←もしくは→+P
バックスラッシュ	PもしくはK弱中強同時押し
スカーレットテラー	↙ため→+K
★ローリングイズナドロップ	↙ため↘↙↗+Kで、ジャンプ後敵近くでP

E.本田

☆スーパー頭突き	←ため→+P
スーパー百貫落とし	↓ため↑+K
百裂張り手	P連打
☆大銀杏投げ	敵近くで→↘↓↙←+P
★鬼無双	←ため→←→+P

バルログ

☆ダッシュストレート	←ため→+P
☆バッファローヘッドバット	↓ため↑+P
ダッシュアッパー	←ため→+K
ターンパンチ	PもしくはK弱中強を同時に押し、しばらくして離す
ダッシュグランドストレート	←ため↘+P
ダッシュグランドアッパー	←ため↘+K
★クレイジーバッファロー	←ため→←→+PかK

キャプテン・サワダ

百殺イズナ切り	↓↘→+P連打
☆獄殺自爆陣	→↘↓↙←+P
☆沢田スペシャル'95(1回目) (2回目) (3回目)	↓↘→+K ↓↘→+K ↓↘→↗+K
忍法神隠し	→↓↘+PもしくはK弱中強同時押し ←↓↙+PもしくはP弱中強同時押し
★カミカゼアタック	↓↘→↓↘→+P

ザンギエフ

フライングパワーボム	遠い間合いで、方向キー1回転+K
アトミックスープレックス	近い間合いで、方向キー1回転+K
ダブルラリアット	P、もしくはK弱中強同時押し
☆スクリューパイルドライバー	近い間合いで、方向キー1回転+P
☆バニシングフラット	→↘↓+P
★ファイナルアトミックバスター	敵近くで方向キー2回転+P

ケン

☆波動拳	↓↘→+P
☆昇竜拳	→↓↘+P
☆(空中)竜巻旋風脚	(空中で)↓↙←+K
※鉈落とし蹴り	→↘↓+K
※大外回し蹴り	←↙↓↘→+K
※鎌払い蹴り	↓↘→+K
稲妻かかと割り	※の技の後、Kを押し続ける
★昇竜裂破	↓↘→↓↘+P

ブランカ

エレクトリックサンダー	P連打
バックステップローリング	←ため→+K
☆ローリングアタック	←ため→+P
☆バーチカルローリング	↓ため↑+K
サプライズバック	←+K弱中強同時押し
サプライズフォワード	→+K弱中強同時押し
★グランドシェイブローリング	←ため→←→+P

ガイル大佐

☆ソニックブーム	←ため→+P
☆サマーソルトキック	↓ため↑+K
★ダブルサマーソルトキック	↙ため↘↙↗+K

チュンリー

☆回転的鶴脚蹴(スピニングバードキック)	←ため→+K
☆気功拳	←ため→+P
百裂脚(百裂キック)	キック連打
天昇脚	↓ため↑+K
★千裂脚	←ため→←→+K

リュウ

☆波動拳	↓↘→+P
ファイアー波動拳	←↙↓↘→+P
☆昇竜拳	→↓↘+P
☆(空中)竜巻旋風脚	(空中で)↓↙←+K
★真空波動拳	↓↘→↓↘→+P

ディージェイ

ダブルローリングソバット	←ため→+K
☆マシンガンアッパー	↓ため↑+P連打
☆エアスラッシャー	←ため→+P
ジャックナイフマキシマム	↓ため↑+K
★ソバットカーニバル	←ため→←→+K

サガット

タイガーニークラッシュ	↓↘→↗+K
☆タイガーアッパーカット	→↓↘+P
☆タイガーショット	↓↘→+P
☆グランドタイガーショット	↓↘→+K
★タイガージェノサイド	↓↘→↓↘+P

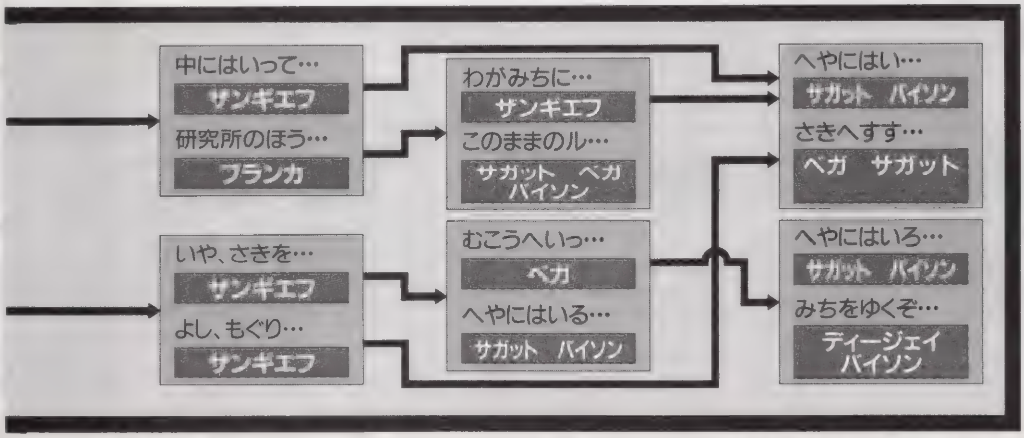
バイソン将軍

☆ダブルニープレス	←ため→+K
デビルリバース	↓ため↑+Pのち P
サイコクラッシャーアタック	←ため→+P
☆ヘッドプレス	↓ため↑+キック
サマーソルトスカルダイバー	ヘッドプレス後P
★ニープレスナイトメア	←ため→←→+K

豪鬼

☆豪波動拳	↓↘→+P
灼熱波動拳	←↙↓↘→+P
豪昇竜拳	→↓↙+P
☆(空中)竜巻斬空脚	(空中で)↓↙←+K
阿修羅閃空	①→↓↘+PもしくはK弱中強同時押し ②←↓↘+PもしくはK弱中強同時押し
斬空波動拳	空中で↓↘→+P
★滅殺豪波動	↓↘→↓↘→+P
★滅殺豪昇竜	↓↙←↓↙←+P

※☆＝スーパー必殺技
★＝スーパーコンボ
※なお表中のPはパンチを表し、Kはキックを表します。



F Q&A

Q：ガイルのダブルサマーソルトキックなど、溜め系のスーパーコンボがうまく出せません。どういったところに気をつければ出せるようになるのでしょうか？
A：チェックポイントは以下の4つ。①溜める方向は正確か？　②溜め時間は十分にとったか？　③その後の方向キー操作は正確か？　④ボタンを押すタイミングは正確か？　この中で特に注意したいのが③。溜めという「静」の状態から、コマンド入力という「動」の状態に移行するため、あわててしまう場合が多いのだ。落ち着いて入力しよう。

過去に類を見ない本格派プロレスゲームが出現！

新日本プロレスリング
闘魂烈伝

●ジャンル／SPG●メーカー／トミー
●発売日／9月29日●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／可（2人）

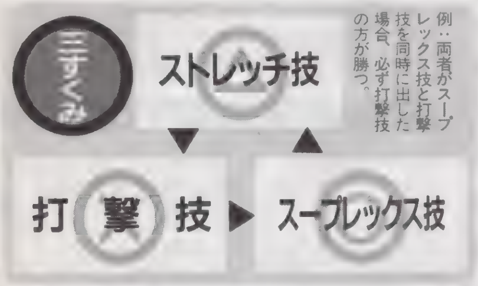
プロレスファンが泣いて喜ぶゲームなのだ

このゲームには人気レスラーたちが実名で、しかも本物そっくりの動きをするポリゴンキャラとして登場する。プロレスのことを知らない人でも、動いているところを見れば一発でこのゲームのすごさを実感できるぞ！

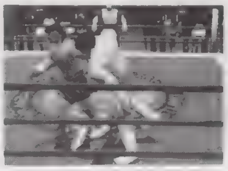
基本システムは、しっかり覚えておこう!

△×○のボタンはそれぞれがストレッチ（関節）技、打撃技、スープレックス（投げ）技に対応している。間合い内でボタンを押せば自動的に技を繰り出してくれるので、適当にボタンを押しているだけでも楽しめるのだ。とはいえ、試合に勝つにはそれなりのテクニックも必要になってくる。まずは「三すくみ」などのこのゲーム内でのルールを覚えるところから始めよう。

基本システムが理解できたら、キャラを1人に絞って集中的に練習しよう。技リストや手元を見ないでも狙った技を出せるようになるのがとりあえずの目標だ。ここまでできたら、あとは試合の組み立てを自分なりに考え、実行にうつすだけ。モデルとなったレスラーのファイトスタイルをそのまま真似するだけでも、かなり効果があるぞ！



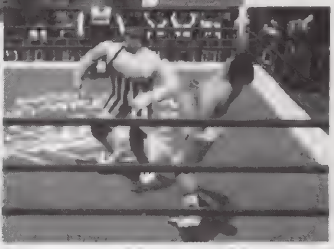
例：両者がスープレックス技と打撃技を同時に出した場合、必ず打撃技の方が勝つ。



▲向かい合って○ボタンだけを押すと、相手を自分の真後ろの方向に投げつける。

▲このように、どんな角度からでもコーナーポストに相手を振ることができるのだ。

◀ロープ際でストレッチ技をかけても、すぐにレフェリーからブレイクを命じられてしまう、リング中央でかけよう、



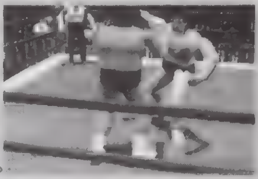
▶○、×と連続してボタンを押すことで、わずかな助走だけでダッシュ攻撃を出すこともできる。覚えておこう。

藤波　辰爾　アピール 1.5秒

フライングメイヤーで相手をダウンさせ、すぐにドラゴンスリーパーへとつなぐのが基本。一見すると地味だが、こういうスタミナを奪っていく技が後で効果を発揮するのだ。クリティカルは、優位に試合を進めている時のダメ押しに使う程度だろう。

- バックドロップ→ドラゴン・スリーパー
- ダイビング・ニードロップ→延髄斬り

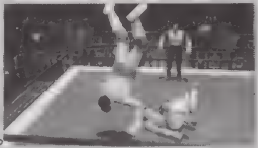
長州　力　アピール 1.5秒



ラリアットからサソリ固めへとつなぐ戦法が手堅い。決まりやすく、なおかつ相手に大ダメージを与えられる点が魅力だ。ダッシュカウンター攻撃で返されることもあるが、気にせず狙おう。サソリ固めをかける場合、リング中央に相手を移動させること。

- アピール→リキ・ラリアット
- リキ・ラリアット→サソリ固め

武藤　敬司　アピール 2.5秒



ローリングソバットが有効だ。連発して相手をダウンさせたら、すぐにストレッチ技で追い打ちをかけよう。とどめはバックブリーカーからのムーンサルトが理想。だが、ヒザでカットされることも……。

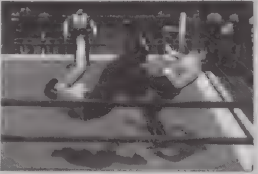
- シュミット式バックブリーカー→ムーンサルト・プレス
- 雪崩式フランケンシュタイナー→ムーンサルト・プレス
- 側転エルボー→フェイスクラッシャー

蝶野　正洋　アピール 2秒

ケンカキックをどんどん狙おう。ただ動作の大きい技なので、空振りするとスキを見せてしまうぞ。ダウンさせたら、すぐにS.T.Fだ！

- ケンカキック→S.T.F
- 急所蹴り→ケンカキック
- 急所蹴り→S.T.F
- ダイビング・ショルダーアタック→S.T.F

橋本　真也　アピール 1秒



序盤はミドルキックやボディスラムからの三角絞めが効果的。やや離れた場所で相手がボーッとしていたら、その場ダッシュからのニールキックを決めてやろう。相手をグロッキーにしたら狙うはもちろんクリティカル。まずはD.D.Tを決めよう！

- D.D.T→三角絞め
- D.D.T→フィッシャーマン・D.D.T

馳　浩　アピール 1.5秒

ラリアットやフライングメイヤーで攻めていこう。相手をダウンさせたらサソリ固め。サソリは相手のメインHPが半分以下になると1回だけジャイアント・スイングになるため、体力ゲージのないこのゲームでは貴重な情報源になっているのだ。

- 裏投げ→N.Lスープレックス・ホールド
- G・スープレックスホールド→D・スープレックスホールド

※レスラー名の横に書かれている「アピール」とは、アピール動作にかかる時間を編集部で計測したものです。

©NJPW ©1995 TOMY

F Q&A

Q：技の出かかりに存在するプレモーションをキャンセルする方法があるそうなのですが、そのやり方をくわしく教えて下さい。

A：プレイヤーの操作でキャンセルさせるのではなく、特定の状況で出した技のみプレモーションを出さずに技がかかるようになっているのだ。具体的には、①カウンター攻撃のスープレックス技とストレッチ技、②バック攻撃の返し技、③バックを捕り返した後のバック攻撃、④ダウン攻撃のストレッチ技、トップロープ上へ（右ページに続く）

これらのことを頭に入れて戦おう!

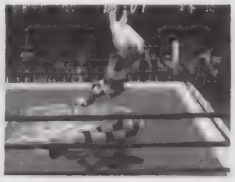
●空振りするとスキができる

スープレックス技とストレッチ技を空振りすると、かがみこんだ無防備状態を見せてしまう。相手が明らかに間合い外にいる場合、これらの技を出すのは避けよう。対戦時などはこれを逆用し、意識的に相手にスキを作らせることもできる。不用意に近づくふりをしつつ、途中でいきなり間合いを離してしまうのだ。その後、すぐに打撃技などを出しておくことも忘れずに。

▶空振りしたところに打撃技を決める瞬間。ここまでキレイに決まることは滅多にないけどね。

●トップロープからの攻撃は…

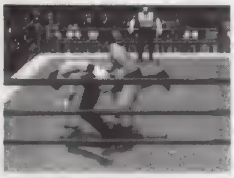
相手が遠すぎて届かなかったり、ダウン状態から回復されて逃げられる（＝自爆してしまう）ことがあるので注意しよう。時にはロープに登った瞬間にドロップキックで迎撃されたり、デッドリードライブで投げ捨てられたりすることまであるのだ。ムーンサルト・プレスのように相手の位置に関係なく一定距離を飛ぶ技もあるので、相手を寝かせておく場所にも気を配ること。



▶これはライガーのシューティングスター。スキが多い技なので、飛ぶ距離をしっかり覚えよう！

●バック攻撃の天敵、返し技

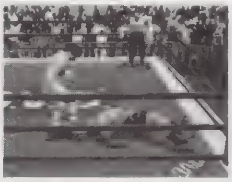
バック攻撃には強力な技や華麗な技が多いため、つい狙ってしまいがち。しかし技を決めるには「相手が返し技を出さない」という大前提が存在しているのだ。相手が元気なうちからバック攻撃を狙ってもほとんど失敗するのがオチ。気持ちはわかるけれど、それ相応のダメージを与えてから狙うようにしよう。相手にバックを取られた時も同様。「バックを取り返す」という動作を持つキャラは、やられていても気を抜かないように！



▲プレイヤーは狙って出すことができない。出すことを祈ろう。

●闘魂ラッシュを利用させない

試合を優位に進めている時にこそ、相手にも闘魂ラッシュがあることを思い出そう。相手が闘魂ラッシュの最中にこちらの攻撃を決めても、その技が本来持っている力を100%発揮することはできないからだ。それだけに相手に闘魂ラッシュを利用させないようにしたい。その方法はとっても単純。こちらの攻撃を6～7回決めた時点で、わざと相手の攻撃を受けるのだ。こうすることで、再び主導権を握りやすくなるのだ。



▲相手が闘魂ラッシュになっても主導権を握り続けるのが一番だが。

こんな時はどう操作する？

自分からダッシュしたら？

ダッシュ攻撃は⊗ボタンのものしか存在しない。つまりダッシュ中にタイミングよく◎ボタンや◬ボタンを押したところで、意味はないのだ。なお、◎ボタンを押すと自分の意志でストップすることができる。ロープ際ならば、ロープをつかんでつまることもできるぞ。よく覚えておこう。

相手がダッシュしてきたら？

ダッシュカウンター攻撃は◎ボタンと◬ボタンの2種類のみ（◎ボタンでダッシュし、逃げてしまうことも可能）。ここで⊗ボタンを押しても相手のダッシュ攻撃をくらってしまう可能性が高い。ただし、自分が相手をロープに振った後ならば別。⊗ボタンでロープカウンター攻撃を出せるからだ。

ロープに振られたら？

安全策を取るならば、ロープ際に来た時に◎ボタンを連打しておこう。こうすることでロープをつかみ、相手の攻撃をくらわずにすむからだ（相手がダッシュしてきていたら意味はないが）。積極的に攻撃を返したい場合は、ロープでリバウンドした瞬間に⊗ボタンを押してリバウンド攻撃を狙ってみよう。

ストレッチ技をかけられたら？

ボタンを連打して、少しでも早く振りほどくようにしよう。ここで注意してもらいたいのが、「方向キーはもっとも近いロープの方向に入れ続けておく」ということ。少しずつではあるがストレッチ技をかけられた体勢のまま動けるので、ロープブレイクを狙って体をズリズリと移動させよう。

佐々木　健介　（アピール 1秒）

ラリアットやボディスラムで倒し、ストラングル・ホールドへとつなげるのが健介の基本戦法。相手をグロッキー状態に追い込んだら、リフトアップ・スラムやパワーボムといった大技にも挑戦してみよう。

- 串刺しラリアット→ブルドッキング・ヘッドロック
- 逆一本背負い→ストラングル・ホールドα
- 逆一本背負い→ストラングル・ホールドγ

越中　詩郎　（アピール 1秒）

狙うはもちろんヒップアタック。相手をダウンさせたらすかさずキーロックでスタミナを奪いにいこう。もし相手のバックを取り返すような状況になったら迷わずドラゴン・スープレックスホールドだ！

- ジャンピング・ヒップアタック→パワーボム
- 串刺しジャンピングヒップアタック→ブルドッキング・ヘッドロック
- バックを取り返す→ドラゴン・スープレックスホールド

獣神サンダーライガー　（アピール 3秒）

基本は掌打。リーチが短いので空振りには注意しよう。スターダスト・プレスは闘魂ラッシュの状態の時にしか出せないという特殊な技。チャンスがあれば、うまく決めたいところなのだが……。

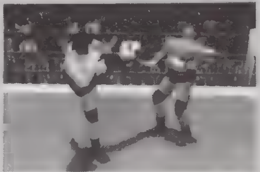
- 掌打→浴びせ蹴り
- 低空ドロップキック→足4の字固め
- ツームストーン・パイルドライバー→スターダスト・プレス

天山　広吉　（アピール 1秒）

ニールキックなどでダウンさせ、キャメルクラッチやボストンクラブへと持ち込みたいところ。ダウン攻撃の中でもアイ・クローはちょっと特殊な技。反則攻撃なので、レフェリーが5カウント数える前に自分からはずす必要があるからだ。注意しよう。

- モンゴリアン・チョップ→天山チョップ
- マウンテンボム→ダイビング・ヘッドバット

金本　浩二　（アピール 1秒）



ミドルキックを連発し、ダウンを奪いたい。だが同じ打撃技ばかりを繰り返すとストレッチ技で返されることがあるので注意しよう。これを防ぐ意味でも、ミドルキックを1～2発当てた段階でスープレックス技などに移行してみるのも効果がある。

- シュミット式バックブリーカー→ムーンサルト・プレス
- バックを取り返す→タイガー・スープレックスホールド

スコット・ノートン　（アピール 1秒）

ダッシュ攻撃のショルダータックルがとても使いやすい。攻撃判定の出ている時間（距離）が短いので、相手との間合いには十分注意しよう。ダウンさせたらストレッチ技が基本だが、打撃技のボディプレスも強力だ。相手がかなりダメージを受けているようならば、クリティカルも狙ってみよう。

- シュミット式バックブリーカー→ダイビング・エルボードロップ

F Q&A

の攻撃のスープレックス技、⑤起き上がり時のスープレックス技とストレッチ技、⑥スープレックス技を相手のストレッチ技よりも後に出した場合、⑦ストレッチ技を相手の打撃技よりも後に出した場合、の計7パターン。中でも⑤は覚えておくととても役に立つ。ダウン状態から起き上がろうとしたところに打撃技（ラリアートなど）を重ねられても、◬ボタンを押しておけば瞬時にストレッチ技で返すことができるからだ。このことを知っている相手と戦う場合、起き上がりの攻防がよりスリリングになるぞ！

ALL COMMAND LIST——1

攻撃	コマンド	藤波 辰爾	長州 力	武藤 敬司	蝶野 正洋	橋本 真也	馳 浩
串刺し攻撃	✕	トーキック〔倒〕	ラリアット〔倒〕	側転エルボー〔倒〕	ケンカキック〔倒〕	フライング・ニールキック〔倒〕	ラリアット〔倒〕
雪崩式攻撃	後ろ向き時に○	雪崩式バックドロップ	雪崩式バックドロップ	雪崩式バックドロップ	雪崩式バックドロップ	雪崩式バックドロップ	雪崩式裏投げ
	前向き時に○	雪崩式ブレーンバスター	雪崩式ブレーンバスター	雪崩式フランケンシュタイナー	雪崩式ブレーンバスター	雪崩式D・D・T	雪崩式フロントスープレックス
トップロープからの攻撃	場外へ✕	〈なし〉	〈なし〉	プランチャ・スイシーダ〔倒〕	ダイビング・ショルダーアタック〔倒〕	〈なし〉	〈なし〉
	リング内へ✕〈ダウン〉	ダイビング・ニードロップ	ダイビング・ニードロップ	ムーンサルト・プレス〔固〕	ダイビング・ニードロップ	ダイビング・エルボードロップ	キングコング・ニードロップ
	リング内へ✕〈立ち〉	ダイビング・ボディアタック〔倒〕〔固〕	ダブル・スレッジハンマー	ミサイルキック〔倒〕	ダイビング・ショルダーアタック〔倒〕	ミサイルキック〔倒〕	ミサイルキック〔倒〕
トップロープ上への攻撃	後ろ向き時に○	雪崩式バックドロップ	雪崩式バックドロップ	雪崩式バックドロップ	雪崩式バックドロップ	雪崩式バックドロップ	雪崩式バックドロップ
	前向き時に○	デッドリー・ドライブ	デッドリー・ドライブ	デッドリー・ドライブ	デッドリー・ドライブ	デッドリー・ドライブ	デッドリー・ドライブ
ダウン攻撃	✕	ナックルパンチ	ナックルパンチ	迎撃ドロップキック	ナックルパンチ	ナックルパンチ	ナックルパンチ
	うつぶせ時に脚部で△	リバース・ハーフ・ボストンクラブ	リバース・ハーフ・ボストンクラブ	リバース・インディアンデスロック	S・T・F	リバース・ハーフ・ボストンクラブ	裏STF
	仰向け時に脚部で△	足4の字固め	サソリ固め	足4の字固め	S・T・F	アキレス腱固め	サソリ固め〈※1〉
	うつぶせ時に頭部で△	ハンマーロック	ハンマーロック	キャメルクラッチ	キャメルクラッチ	腹固め	腹固め
	仰向け時に頭部で△	ドラゴン・スリーパー	フェイスロック	キーロック	フェイスロック	三角絞め	フェイスロック
	うつぶせ時に✕	ニードロップ	ストンピング	ギロチンドロップ	ストンピング	ストンピング	ギロチンドロップ
	仰向け時に✕	ストンピング	ストンピング	フラッシング・エルボー	ストンピング	エルボードロップ	ストンピング
場外への攻撃	走りながら✕	ドラゴン・ロケット〔倒〕	〈なし〉	〈なし〉	〈なし〉	〈なし〉	腰クネダンス
	止まって✕	プランチャ・スイシーダ〔倒〕	プランチャ・スイシーダ〔倒〕	プランチャ・スイシーダ〔倒〕	〈なし〉	〈なし〉	プランチャ・スイシーダ〔倒〕
バック攻撃	返し技〈HP少〉	バックを取り返す	エルボーバット	バックを取り返す	急所蹴り〔倒〕	エルボーバット	バックを取り返す
	返し技〈HP多〉	フライングメイヤー	フライングメイヤー	フライングメイヤー	エルボーバット	フライングメイヤー	フライングメイヤー
	✚+△	逆さ押さえこみ〔固〕	卍固め	卍固め	卍固め	脇固め	逆さ押え込み〔固〕
	△	コブラツイスト	コブラツイスト	コブラツイスト	卍固め	脇固め	脇固め
	✚+○	ドラゴン・スープレックスホールド〔固〕	バックドロップ	ドラゴン・スープレックスホールド〔固〕	バックドロップ	ジャーマン・スープレックスホールド〔固〕	D・スープレックスホールド〔固〕
	○	バックドロップ	バックドロップ	フェイスクラッシャー	バックドロップ	バックドロップ	G・スープレックスホールド〔固〕
	✚+✕	延髄斬り〔倒〕	延髄ラリアット	延髄エルボースマッシュ	延髄斬り〔倒〕	延髄斬り	延髄ラリアット
	✕	ローキック	延髄斬り〔倒〕	延髄エルボースマッシュ	ローキック	水面蹴り〔倒〕	延髄ラリアット
リバウンド攻撃	✕	ラリアット	ショルダータックル〔倒〕	ショルダータックル〔倒〕	ショルダーアタック〔倒〕	ショルダータックル〔倒〕	ショルダータックル〔倒〕
ロープカウンター攻撃	△	スリーパーホールド	スリーパーホールド	スリーパーホールド	スリーパーホールド	スリーパーホールド	スリーパーホールド
	○	ショルダースルー	ショルダースルー	ショルダースルー	ショルダースルー	パワースラム〔固〕	ショルダースルー
	✕	ドロップキック〔倒〕	キチンシンク〔倒〕	ドロップキック〔倒〕	キチンシンク〔倒〕	スロート・チョップ〔倒〕	ドロップキック〔倒〕
ダッシュカウンター攻撃	△	脇固め	脇固め	脇固め	脇固め	脇固め	脇固め
	○	ショルダースルー	パワースラム〔固〕	フランケンシュタイナー	ショルダースルー	D・D・T	フロントスープレックス
ダッシュ攻撃	✕〈グロッキー〉	ドロップキック〔倒〕	リキ・ラリアット〔倒〕	ドロップキック〔倒〕	ケンカキック	ショルダータックル〔倒〕	ケンカキック
	✕	トーキック	リキ・ラリアット〔倒〕	ジャンピング・エルボー〔倒〕	ケンカキック	フライング・ニールキック〔倒〕	ラリアット
近距離攻撃	✚+△〈グロッキー〉	スモール・パッケージホールド〔固〕	脇固め	スモール・パッケージホールド〔固〕	ショルダー・ネックブリーカー	脇固め	脇固め
	✚+△	ネックブリーカー・ドロップ	ネックブリーカー・ドロップ	ショルダー・アームブリーカー	ネックブリーカー・ドロップ	ヘッドロック	ネックブリーカー・ドロップ
	△〈グロッキー〉	ショルダー・アームブリーカー	ショルダー・アームブリーカー	脇固め	ショルダー・アームブリーカー	ショルダー・アームブリーカー	ショルダー・アームブリーカー
	△	ヘッドロック	ヘッドロック	ヘッドロック	ヘッドロック	ヘッドロック	ヘッドロック
	✚+○〈グロッキー〉	ドラゴン・スクリュー	パワーボム〔固〕	フランケンシュタイナー	D・D・T	フィッシャーマン・D・D・T	N・L・スープレックス・ホールド〔固〕
	✚+○	ボディスラム	ボディスラム	ボディスラム	ボディスラム	ブレーンバスター	フロントスープレックス
	○〈グロッキー〉	ブレーンバスター	ブレーンバスター	シュミット式バックブリーカー	ブレーンバスター	D・D・T	裏投げ
	○	フライングメイヤー	フライングメイヤー	フライングメイヤー	フライングメイヤー	ボディスラム	フライングメイヤー
	✚+✕〈グロッキー〉	延髄斬り	延髄斬り	ドロップキック〔倒〕	延髄斬り	水面蹴り〔倒〕	エルボースマッシュ
	✚+✕	エルボースマッシュ	張り手	ローリングソバット	トーキック	ミドルキック	馳チョップ
	✕〈グロッキー〉	ボディブロー	ショートレンジ・ラリアット〔倒〕	ドロップキック〔倒〕	エルボースマッシュ	袈裟斬りチョップ	トーキック
	✕	ローキック	トーキック	エルボースマッシュ	逆水平チョップ	逆水平チョップ	張り手

※1…相手のメインHPが半分以下の時、1回だけジャイアントスイングが出る。

F Q&A

Q：ゲームのマニュアルにも記載されている「闘魂ラッシュ」とは、どういうシステムなのでしょうか？　具体的な効果も教えて下さい。

A：自分の体力が相手よりも少なく、なおかつ8回連続して相手の攻撃をくらうと自動的に闘魂ラッシュ状態になる。この時には選手名が点滅し、30秒間だけ選手がパワーアップするのだ。効果には、①受けるダメージ量が半分に減る、②メインHPの回復量がアップする、③ダウンから復帰するまでの時間が短縮される、というものがある。

ALL COMMAND LIST——2

分類	コマンド	佐々木健介	越中詩郎	獣神サンダーライガー	天山広吉	金本浩二	スコット・ノートン
串刺し攻撃	×	ラリアット［倒］	ジャンピング・ヒップアタック［倒］	浴びせ蹴り［倒］	ラリアット［倒］	サマーソルトキック［倒］	ボディ・スプラッシュ［倒］
雪崩式攻撃	後ろ向き時に○	雪崩式バックドロップ	雪崩式バックドロップ	雪崩式バックドロップ	雪崩式バックドロップ	雪崩式バックドロップ	雪崩式バックドロップ
	前向き時に○	雪崩式ブレーンバスター	雪崩式ブレーンバスター	雪崩式フィッシャーマン・バスター	雪崩式マウンテンボム	雪崩式フランケンシュタイナー	雪崩式ブレーンバスター
トップロープからの攻撃	場外へ×	〈なし〉	〈なし〉	トペ・コン・ヒーロ［倒］	〈なし〉	プランチャ・スイシーダ［倒］	〈なし〉
	リング内へ×〈ダウン〉	ダイビング・エルボードロップ	フットスタンプ	SS・プレス［固］〈※2〉	ダイビング・ヘッドバット	ムーンサルト・プレス［固］	ダイビング・エルボードロップ
	リング内へ×〈立ち〉	ダイビング・ラリアット［倒］	ダイビング・ヒップアタック［倒］	ミサイルキック［倒］	ダブル・スレッジハンマー	ダイビング・ニールキック［倒］	ダイビング・ラリアット［倒］
トップロープ上への攻撃	後ろ向き時に○	雪崩式バックドロップ	雪崩式バックドロップ	雪崩式バックドロップ	雪崩式バックドロップ	雪崩式バックドロップ	デッドリードライブ
	前向き時に○	デッドリードライブ	デッドリードライブ	デッドリードライブ	デッドリードライブ	デッドリードライブ	デッドリードライブ
	×	ナックルパンチ	ナックルパンチ	迎撃ドロップキック	ナックルパンチ	迎撃ドロップキック	ナックルパンチ
ダウン攻撃	うつぶせ時に脚部で△	リバース・ハーフ・ボストンクラブ	リバース・ボストンクラブ	ロメロ・スペシャル	リバース・ボストンクラブ	リバース・ボストンクラブ	リバース・ボストンクラブ
	仰向け時に脚部で△	サソリ固め	リバース・ボストンクラブ	足4の字固め	リバース・ハーフ・ボストンクラブ	アキレス腱固め	リバース・ハーフ・ボストンクラブ
	うつぶせ時に頭部で△	ストラングル・ホールドγ	ハンマーロック	キャメルクラッチ	キャメルクラッチ	ハンマーロック	キャメルクラッチ
	仰向け時に頭部で△	ストラングル・ホールドα	キーロック	チキンウィング・アームロック	アイ・クロー	チキンウィング・アームロック	フェイスロック
	うつぶせ時に×	ストンピング	ストンピング	エルボードロップ	ストンピング	ストンピング	ストンピング
	仰向け時に×	ストンピング	ストンピング	セントーン	天山チョップ	セントーン	ボディプレス
場外への攻撃	走りながら×	〈なし〉	スライディングキック［倒］	スライディングキック［倒］	〈なし〉	スライディングキック［倒］	〈なし〉
	止まって×	〈なし〉	プランチャ・スイシーダ［倒］	プランチャ・スイシーダ［倒］	プランチャ・スイシーダ［倒］	プランチャ・スイシーダ［倒］	〈なし〉
バック攻撃	返し技〈HP少〉	エルボーバット	バックを取り返す	バックを取り返す	急所蹴り［倒］	バックを取り返す	エルボーバット［倒］
	返し技〈HP多〉	フライングメイヤー	エルボーバット	フライングメイヤー	フライングメイヤー	フライングメイヤー	フライングメイヤー
	✚+△	脇固め	脇固め	チキンウィング・フェイス・ロック	スリーパーホールド	チキンウィング・フェイス・ロック	スリーパーホールド
	△	スリーパーホールド	スリーパーホールド	チキンウィング・フェイス・ロック	スリーパーホールド	脇固め	スリーパーホールド
	✚+○	バックドロップ	ドラゴン・スープレックスホールド［固］	ライガー・スープレックスホールド［固］	G・スープレックスホールド［固］	T・スープレックスホールド［固］	バックドロップ
	○	ブルドッキング・ヘッドロック	ブルドッキング・ヘッドロック	G・スープレックスホールド［固］	バックドロップ	G・スープレックスホールド［固］	バックドロップ
	✚+×	延髄ラリアット［倒］	延髄ラリアット	後頭部ドロップキック［倒］	延髄ラリアット［倒］	延髄ローリングソバット［倒］	延髄ラリアット［倒］
	×	延髄ラリアット［倒］	延髄ラリアット	浴びせ蹴り［倒］	延髄エルボースマッシュ	延髄エルボースマッシュ	延髄ラリアット［倒］
リバウンド攻撃	×	ショルダータックル［倒］	ショルダータックル［倒］	トペ・デ・レベルサ［倒］	ラリアット	ドロップキック［倒］	フライング・ショルダーアタック［倒］
ロープカウンター攻撃	△	スリーパーホールド	スリーパーホールド	スリーパーホールド	スリーパーホールド	スリーパーホールド	ベアハッグ
	○	パワースラム［固］	ショルダースルー	ケブラドーラ・コン・ヒーロ	マウンテンボム	フランケンシュタイナー	パワースラム［固］
	×	ドロップキック［倒］	ドロップキック［倒］	アッパー掌打［倒］	逆水平チョップ	ドロップキック［倒］	ラリアット［倒］
ダッシュカウンター攻撃	△	脇固め	脇固め	ウラカン・ラナ・インベルティダ［固］	スリーパーホールド	ウラカン・ラナ・インベルティダ［固］	ベアハッグ
	○	逆一本背負い	ショルダースルー	フランケンシュタイナー	ショルダースルー	ショルダースルー	パワースラム［固］
ダッシュ攻撃	×〈グロッキー〉	リキ・ラリアット［倒］	ラリアット	ラリアット	ラリアット	低空ドロップキック［倒］	ラリアット［倒］
	×	ラリアット［倒］	ジャンピング・ヒップアタック［倒］	低空ドロップキック	フライング・ニールキック［倒］	フライング・ニールキック［倒］	ショルダータックル［倒］
近距離攻撃	✚+△〈グロッキー〉	脇固め	脇固め	脇固め	ベアハッグ	ウラカン・ラナ・インベルティダ［固］	脇固め
	✚+△	ショルダー・アームブリーカー	ネックブリーカー・ドロップ	ネックブリーカー・ドロップ	ショルダー・アームブリーカー	ネックブリーカー・ドロップ	ベアハッグ
	△〈グロッキー〉	脇固め	ショルダー・アームブリーカー	ショルダー・アームブリーカー	ベアハッグ	脇固め	ネック・ハンギング・ツリー
	△	ヘッドロック	ヘッドロック	ヘッドロック	ヘッドロック	ヘッドロック	ショルダー・ネックブリーカー
	✚+○〈グロッキー〉	パワーボム［固］	パワーボム［固］	ライガボム［固］	T・T・D	シュミット式バックブリーカー	シュミット式バックブリーカー
	✚+○	ブレーンバスター	ブレーンバスター	ツームストーン・パイルドライバー	ブレーンバスター	ボディスラム	ブレーンバスター
	○〈グロッキー〉	リフトアップ・スラム	D・D・T	フランケンシュタイナー	リフトアップ・スラム	ブレーンバスター	リフトアップ・スラム
	○	ボディスラム	ボディスラム	ブレーンバスター	ボディスラム	フライングメイヤー	ボディスラム
	✚+×〈グロッキー〉	ミドルキック	ドロップキック［倒］	浴びせ蹴り［倒］	モンゴリアン・チョップ	ドロップキック［倒］	ショートレンジ・ラリアット［倒］
	✚+×	逆水平チョップ	逆水平チョップ	アッパー掌打	逆水平チョップ	ミドルキック	トーキック
	×〈グロッキー〉	トーキック	トーキック	張り手	トーキック	ローリングソバット	ショートレンジ・ラリアット［倒］
	×	張り手	張り手	掌打	張り手	張り手	逆水平チョップ

※2：闘魂ラッシュの時のみスターダスト・プレスが出る。
※名前の後に［倒］と書いてあるものは決まると相手が必ず倒れる技です。同じく［固］と書いてあるものは、決まるとそのままフォールしに行く技です。

F Q&A

Q：そのほかにも、このゲームならではの特殊なシステムがあったら教えて下さい　また、隠れレスラーがいるようですが、彼らの正体は？

A：特定の技を連続して決めることで、威力を倍化させることができるクリティカル・コンビネーションはしっかりと覚えておきたいポイント　具体的な技名は、各キャラの欄を見てもらいたい。気になる隠れレスラーの正体は、ズバリいっちゃうとグレート・ムタとハワー・ウォリアー。どちらも素顔の時とは使える技が微妙に異なっているぞ。

ボクサー養成講座★明日の世界チャンピオンはキミだ!!

BOXER'S ROAD
ボクサーズロード

●ジャンル／SPG●メーカー／NEW
●発売日／9月18日●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード（絶対必要）●多人数プレイ／可（2人）

会長が語る、新人ボクサーへのアドバイス

キミに実戦で役立つボクシングの基礎知識や、タイプ別による試合戦略法までチャンピオンロードへのイロハを徹底的に伝授しようじゃないか。最初は3D画面に慣れることから始まるかもしれないが、ワシと共に世界を掴もうぞ。

はじめに一言いっておくことがある。『ボクサーズロード』はハンパな気持ちでこなせるゲームではないぞ。本気で世界をめざすなら、1度や2度の挫折であきらめてはいかん！　何度でも立ち上がり、チャレンジを続けるものにこそ道はひらけるのじゃ。それはそうとして、おまえの歳はいくつかな？

入門したボクサーの能力を決める要素は身長と年齢じゃが、肉体年齢は17才をピークに徐々に下がっていく。入門するならば、できるだけ若いうちが有利であることは、覚えておいたほうがいいじゃろう。

◀ゲーム中でも、会長はそのときの状況にあわせたアドバイスをくれる。会長のメッセージはちゃんと読んでおこう。

丸井会長 PROFILE
フルネームは丸井周蔵。常磐線沿線の駅前にある丸井ボクシングジムの会長で、トレーナーも兼任している。現役時代には世界ランキングまでいったが、ベルトには一歩届かずに引退した。現在は、1人の有望な新人（プレイヤー）を育てることに燃えている。ジム生は孫の丸井瞬をふくむ13人だ。

ボクサー育成のポイントはこれだ!!

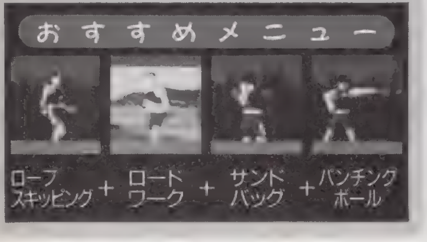
●トレーニングはテーマを決めて組め！

トレーニングメニューによっては、パラメータが下がることもあるのはしかたのないところじゃな。メニューを組むときには、効果が相殺するようなものを同時に組まないように注意せんと、いくらやっても強くはなれんぞ。また、あまり多くのトレーニングをおこなっても、疲労がたまるばかり。ワシの経験からいえば効率よくパラメータを上げるには、休養日は数週間に1日必要な程度のトレーニングがベストじゃ。個人差はあるが、上げたいパラメータに合わせてこのような感じで組むとよかろう。

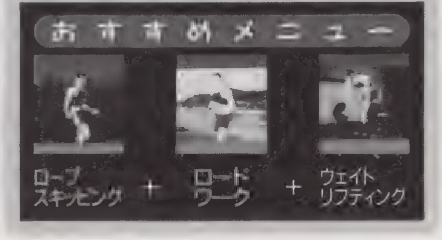
スタミナUP
スタミナは、なるべくはやいうちにしっかり上げておきたい。スタミナアップのトレーニングの効率を上げるためには、ロードワーク前の昼食で、糖質を多く補給できるメニューを組んでおくこと。

耐久力UP
ENDURANCEを大きく上げるメディシングボールは、疲労度のたまり方も大きいのが難点。このトレーニングを組む場合には、休養日も週に1日くらいはいれて、疲労をためすぎないように注意。

スピードUP
パンチスピードとともに、SHARP POW.も鍛えるのがこのメニュー。疲労度も少なく、ウェイトも安定させやすいので、試合直前の調整期のためのメニューとしてもおすすめしたい。



パワーUP
HEAVY POW.を上げるためには、食事でタンパク質をたっぷりとっておくこと。筋肉がつけば、そのぶんウェイトが増えやすいので、試合までの余裕があるうちに上げておいたほうがいい。



●減量は計画的に！

多くのボクサーたちが最も苦労するのが、リミットコントロール、すなわち体重を契約ウェイトにあわせることじゃ。はじめのうちは、次の対戦相手を選ぶときに、あまり契約ウェイトの幅の狭い相手は避けることも必要じゃろう。

ウェイト調整のいちばんの秘訣は、なによりも日ごろから自分のウェイトの動きをよくつかんでおくことからじゃ。トレーニングは1週間単位で組んでいくわけじゃから、このトレーニングメニューで、これだけの食事を取れば、これくらい体重が変化するということを各週のはじめにしっかり確認しておくんじゃぞ。その経験を元に、減量用のメニューや、階級にあわせたウェイトを維持するためのメニューを自分なりに組んでしまうのじゃ。

全体的な流れとしては、試合まで間があるうちはウェイトをあまり気にせずにパラメータを上げてゆき、2ヶ月くらいから減量といったところか。1ヶ月前になったら、あとは細かい調整を残すのみという状態になっているのが理想じゃな。

▲ウェイトの変化にランダム性はない。毎週チェックして、食事内容を少しずつ変えながら、自分にあったメニューを組もう。

©1995 NEW

F Q&A
Q：細かなウェイトコントロールがうまくいかずに、契約ウェイトに合わせることができません。こんな私はどうしたらいいんでしょうか？
A：ええい、根性のないヤツじゃ。これは最後の手段じゃが、試合の2週間前あたりでセーブして、うまくいくまでやり直してみるんじゃな。トレーニング量を変えたり、食事のメニューを加減してみたりして、微調整するのじゃ。ウェイトが足りないときは、休養日を入れるのが有効じゃぞ。

実戦で役に立つ基礎知識

試合を有利に進めるためには、単にパンチを繰り出すだけではなく、相手のどこを狙うかということも重要なポイントとなってくるぞ。例えば、足の早い相手の場合にはボディーを集中攻撃することでフットワークを鈍らせることができるのじゃ。

攻撃が有効な部分はおおまかにいって、頭部、胸部、腹部の3ヶ所になっておるが、それぞれの部分のなかでも、打つ場所によってダメージの具合が違うのでよく確認しておくとよかろう。

もちろん、これは自分にもいえることじゃから、弱い部分は特にしっかりとガードして、パンチをくらわんように気をつけるんじゃぞ。

▲重要なのは頭部とボディー。意識して打ちわけるようにしよう。

頭部

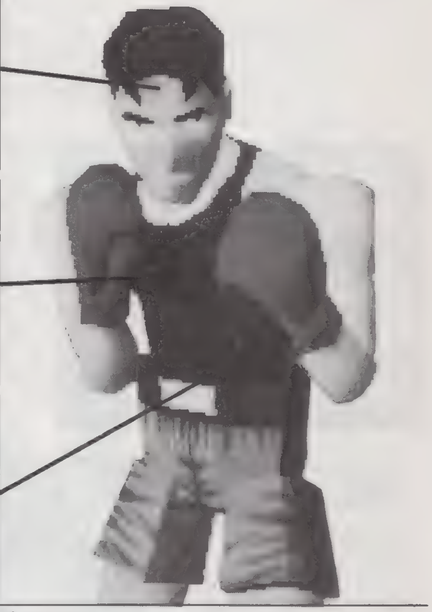
顔へのダメージは、スウェースピードや、パンチスピードを低下させる。スウェーを多用してくる相手には、顔を狙ってスピードを落としてやろう。正面から、側面からなど、打たれる位置によって防御力が違っており、最もダメージが大きいのは、あごの先を打たれた場合だ。狙うのは難しいが、フックやアッパーを少しだけ離れた距離から打つこと。うまくいけば当たる可能性があるぞ。また、顔をあまり打たれすぎるとスタミナが減ってしまうので注意！

胸部

胸は堅い肋骨に守られているし、ダメージを受ける内臓があまりないので、ここを打ってもそれほど大きなダメージをあたえることはできない。どちらにしろ狙って打つような場所ではないので、アッパーやジョイントの当たりそこねがヒットするくらいだろう。ただし、心臓のある左胸だけは、それなりのダメージを期待できる。心臓にコークスクリューを打ち込むと、相手の動きを一瞬止められる…なんてことはないらしい。残念。

腹部

腹へのダメージはフットワークスピード、パンチスピードを低下させるので、スピードに劣るパワーファイタータイプのボクサーは、まず相手のボディーを集中攻撃していこう。ボディーのなかでも、レバー（肝臓）のある、わき腹の上のあたりは最も大きなダメージをあたえられる。ダッキングしてからのフックや、接近してのジョイントで積極的に狙っていこう。腹を打たれすぎると、顔の場合よりも多くスタミナが減ってしまうので注意。

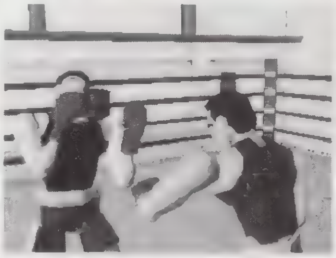


●ダメージの大きいパンチとは？

実戦では対戦格闘ゲームと違って、このパンチの攻撃力がいくつなどというように決まってはおらん。同じ種類のパンチであっても、当たったときの相手の状態や、パンチの動作のどのあたりで当たったかなど、さまざまな要素によってその効果は大きく変化するのじゃ。

具体的には、踏み込みが強く腰の入っているパンチ、例えば、ダッキングしながらのパンチや、少し離れた位置からのストレートなどが、威力のあるパンチになっておる。ただし、そういうパンチは、動作中にカウンターを喰らったときのダメージも大きいぞ。

そして、ひとつのパンチの動作の中での威力の変化じゃが、パンチは振りはじめで当たっても威力は小さい。スピードと体重がのったところで当てるのとでは大違いじゃ。そのパンチにあった距離をとることも大切じゃぞ。



▲ストレートは腕が伸びきる寸前に当たると威力が大きい。近距離で打っても効果は低いぞ。

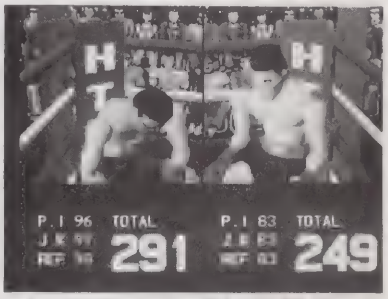
●コンビネーションでパンチを連打

パンチを連打するためには左右を交互に打つというアドバイスは、ゲームの序盤にしたはずじゃな。ここでは、その話をもうちょっと詳しくしてやろう。通常、パンチを1発打ったあとは、打った腕がもとの構えのポジションに戻るまで次のパンチは打てん。だが、パンチをヒットさせたときに逆の腕でパンチを打てば、腕の戻りに関係なく、素早く次のパンチを打つことができるのじゃ。格闘ゲームのキャンセルに似ておるが、この場合、1発目がヒットしていても、次のパンチが必ず当たるというわけではない。調子にのって連打していると、カウンターをくらってしまうこともあるから気をつけるんじゃぞ。ジャブとストレートのコンビネーションで押したり、追いつめてから左右のフックを連打するといった使い方が有効じゃ。

▲パンチスピードとラッシュスタミナを上げれば、マシンガンのような連打も可能になるぞ。

●ジャッジはここを見ている！

判定の場合の基準は、下の3項目じゃ。各ラウンドごとに各項目について優れていたほうに1点をつけ、0対0から0対3までの点数を出す。そして、0対0なら10：10、1対0で10：9、それ以外は10：8というぐあいにそのラウンドの点数が決まるのじゃ。自分でも各ラウンドの有利、不利をチェックしておけば、攻めにまわるか、優位を保って逃げるかといった判断もしやすいじゃろう。



▲ジャッジのメンバーによっては、判定基準が微妙に変化するが、これは気にしてもしょうがない

クリーンエフェクティブヒット

パンチを的確に、かつ有効に当てているかどうかを判定。おもにヒット率を見ているようだが、たとえヒット率が同じでも、ジャブのようにダメージの小さなパンチばかり当てているよりも、フックやアッパーなど威力のあるパンチを当てたほうが優位とみなされる。判定勝ち狙いで戦うときにも、チャンスのときにはしっかりとダメージをあたえるようにしないといけない。

アグレッシヴ

攻撃的であるかとうかを見る。積極的に前に出てパンチを打っていくことが必要。手数だけが多くても、逃げながら打ったパンチばかりではポイントにならないし、あるていどの正確さもないと評価されない。つまり、まったく当たらないような捨てパンチもあまり意味がないのだ。サイドに回り込んでいく戦法をとるときは、横ではなく斜め前に動きながら戦うと、いい結果がでるぞ。

ディフェンス

防御の技術を判定する。相手のパンチを無効にするようなガードや、避けをカウントするので、ただ距離をおいて逃げ回って、パンチを受けないようにしても評価にはむすびつかない。ただ、ゲーム中では相手ボクサーが上位になるほど、ガードや避けの反応がよくなっているので、多くパンチを当てたつもりでも、このポイントとクリーンエフェクティブヒットで負けてしまうことがあるようだ。

※ダウン数

どちらか、または双方にダウンがあったラウンドには、これまでの3つの項目とは関係なく、ダウン数の差によってポイトがつけられることになる。ダウンした回数が1回多いと10：8、ダウンした回数が2回多いと10：7という判定になるのだ。判定勝ち狙いでポイントをかせいでも、数発のパンチでダウンをくらってしまったのでは意味がないので、耐久力だけはしっかり上げておこう。

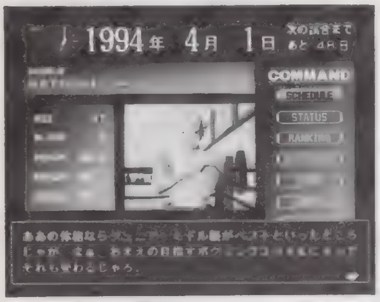
F Q&A

Q：体力ゲージがないので、試合中に相手や自分がどれくらいダメージを受けているのかわからないぞ！　なんとかしろ!!

A：バカモン！　実際のボクシングでは、そんな便利な物は存在せんわ！　パンチによるダメージは、当たったときのリアクションで効いているかどうかがわかるんじゃ。あとは、試合前に確認した相手と自分のパラメータをもとに、これまでに当たったパンチでどれくらいのダメージが蓄積されているかの見当をつけるんじゃぞ。

タイプ別・育成計画と試合での戦法

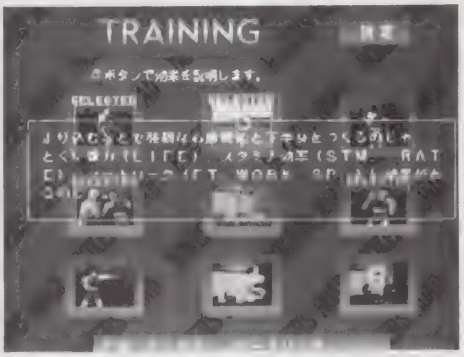
足を使って相手を翻弄するか、正面から力で叩きふせるか、おまえの好むのはどんな戦い方じゃ？　これから２つの代表的なタイプを例に、めざす戦い方をするためにはどんな能力を上げればいいか、そして、その能力を試合のなかで活かして勝利する鉄壁の方法を教えてやろう。



◀どんなボクサータイプをめざすかは、はやいうちに決めて、方針をたてていこう

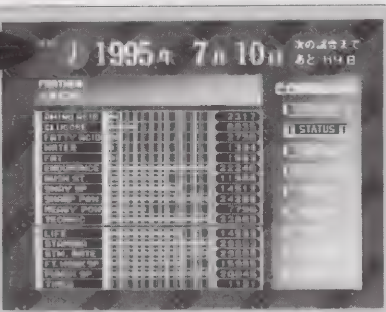
●まずはスタミナ！　そして耐久力を上げろ！

どんなタイプをめざすにしても、まずは基礎体力がしっかりしていないことにはどうにもならん。試合中にスタミナがなくなってくれば、パンチのスピードも威力もガタ落ちになってしまうし、スタミナだけ多くても、スタミナ効率が低ければやはりすぐにスタミナ切れになってしまう。それにスタミナ効率が高ければ、少ない栄養量でもトレーニングの効果が上がりやすくなるので、これは優先して上げておくにこしたことはないんじゃな。パンチに対する耐久力、ＥＮＤＵＲＡＮＣＥも同様に大切なものじゃ。はじめのうちは、たいていの相手はおまえよりパンチ力、スピードとも上じゃろう。こんなときは、まず倒されないことを目標にして、試合までに耐久力を上げておくのじゃぞ。



▲スタミナはトレーニングの過程で自然と増えるが、耐久力はランキングが上がるのにあわせて意識して上げていく必要がある

スピード型

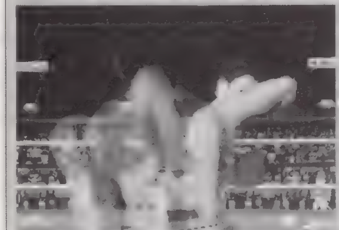


華麗なフットワークで相手のパンチをかわし、素早いパンチをたたきこむ、アウトボクシングを得意とするタイプじゃな。しかし、このタイプはスピードで勝負とはいっても、相手を倒せずに判定勝ちばかりでは、ボクサーとしてちとさびしいものがあるのも事実じゃ。ここはひとつスピードだけでなく、ＳＨＡＲＰ　ＰＯＷ．も上げていくとよいじゃろう。これならスピードを犠牲にせずに、ダウンを奪うためのパンチのキレを手に入れることができるし、ＫＯ勝ちも十分に可能じゃ。まあ、３ダウンによるＴＫＯではあるがの。

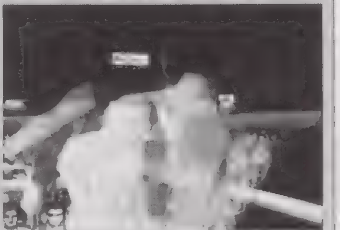
トレーニングのメインは、２ページ前で説明したスピードＵＰのおすすめメニューがそのまま使えるじゃろう。もちろん、ＨＥＡＶＹ　ＰＯＷ．もそれなりには上げていかんと、上のクラスには通用せんぞ。試合までの期間のうち、３分の１程度はスタミナやパワー系のトレーニングに費やし、残りの期間で、ウェイト調整もかねたスピード系のトレーニングをおこなうのじゃ。

さて、試合での戦法だが、基本はリングの中央で戦うことじゃ。コーナーを背にしそうな場合にサイドステップで脱出するのはもちろんのこと、相手が後退してロープぎわに寄ったときも深追いはせずに、あくまで広い場所で戦うことを忘れずにな。そして、ジャブが当たるか当たらないかぐらいの距離をおいて、相手のまわりを回り込んでいく。横に動くのではなく、斜め前へ出るようにして、つねに相手の側面へと移動するのじゃ。そうして相手の空振りを誘ったら、前に出て攻撃じゃ。左右の連打で数発打ち込んだら、また距離をおくのを忘れるな。ＳＨＡＲＰ　ＰＯＷ．をしっかり上げてあれば、単発でもいいのが入れば十分にダウンを奪えるハズじゃからな。

サイドに回ってフックで決める！

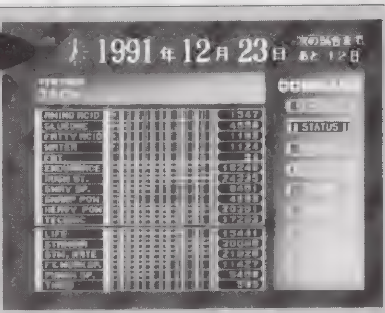


▲相手の空振りを誘ったら、すかさずステップイン！　でも、このタイプでは強引に攻めずに、当てられるだけ当てたら、また後退するのだ。



▲ＳＨＡＲＰ　ＰＯＷ．を活かしてダウンを奪うなら、頭部を狙ったフックの連打だ。左右だけでなく、片側からのダブルもよく当たる。

パワー型

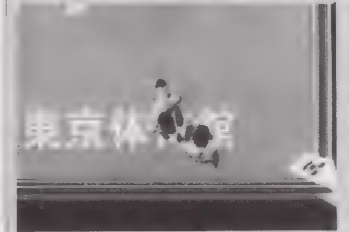


プレッシャーをかけながらコーナーに追いつめて、タフネスを武器に重いパンチの連打で相手をマットに沈める。危険も大きいが、ＫＯの山を築くというのは、やはりめざしたい道のひとつじゃろう。そのためには、なんといってもＨＥＡＶＹ　ＰＯＷ．を上げること。打ち合いになるわけじゃから、相手のパンチにたえられるだけのＥＮＤＵＲＡＮＣＥと、チャンスのときには連打でイッキにたたみかけるためにＲＵＳＨ　ＳＴＭ．も高くなくてはならん。そして、ランキングが上がるのにつれて、パンチスピードもキチンと上げる必要があるのじゃ。上の相手はトロいパンチなどくらってはくれんぞ。

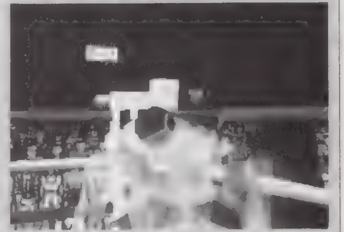
スピードタイプ以上に多くの能力を必要とするのじゃから、試合の間隔はできるだけあけて、トレーニング期間をたっぷりととるべきじゃな。スタミナ、パンチ力の両方に効果のあるロードワークは、まずメニューからははずせんじゃろう。ＴＫＯでなく10カウントを聞きたいならＳＨＡＲＰ　ＰＯＷ．はかえってあまり上げないほうがいいかもしれん。ランクが上がるごとに、ＥＮＤＵＲＡＮＣＥも確実に上げておけよ。

試合で重要なのは、相手を逃げ場のないコーナーへと追い込んでいくテクニックじゃ。自分より足の速い相手を追い込むには、左右へかわそうとする相手の動きを読んで、その方向をふさぐのじゃ。ジグザグに前進していくような感じで動くとうまくいくぞ。相手をコーナーに追い込んだら、スタミナにものをいわせてボディーへの連打じゃ。ダッキング＋フックで左右のわき腹を叩いてやれ。ムダなダメージを避け、相手を逃がさないために、コーナーを軸にした左右への動きも忘れてはならんぞ。

コーナーに追い込んで攻めろ！



▲ガードを固めながら、グイグイと前に出る。この段階ではあまりパンチをうたずに、防御に徹するほうがいい。



▲コーナーに追い込んだら、いよいよ本領発揮。ボディーへ左右のフックの連打を軸に、相手のガードの状態により、アッパーや頭部への攻撃も。

Q&A

Q：視点は、相手と自分の動きがよく見えるＳＥＬＦ　ＢＡＣＫがいいと聞きましたが、これだと相手との距離がわかりにくいです。なんとかなりませんか？
A：そんなときは、ジャブを打ってみて相手との距離感をつかむのじゃ。実際のボクシングでもおこなわれるように、とりあえずスキのないジャブを軽く当てて、その感覚をもとに強力なヤツを打つ！　ジャブがきれいにはいる距離から半歩ふみこんだくらいが、狙い目になる間合いじゃぞ。

●判定勝ちを狙うための戦法を伝授

新人王戦あたりまでは、なかなか思うようにパラメータが上がらず、なかなか勝てずに苦しむことじゃろう。そこで、自分よりあらゆる能力で勝っている相手に勝つための戦法を教えてやろう。斜め前に動いて相手の側面にまわるのはスピード型のボクサーの戦法と同じじゃが、さらに慎重に、相手が空振りしたらジャブやフックを１発当てて、また回り込みはじめるのじゃ。ポイントは、威力はなくとも確実にパンチを当てることと、少しでもいいパンチをくらったら、いったん距離をおいてダメージ回復につとめることじゃぞ。

◀つねに相手の側面へと動いていれば、ほとんどのパンチは当たらない。フックでもクリーンヒットはしないのだ。

まわりこみつつ相手のスキをつけ！

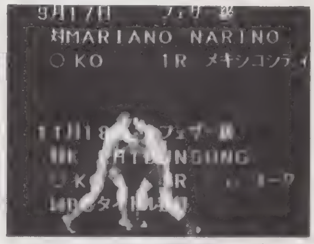
▲相手との位置関係を、つねにこの状態にしておく。サウスポーの場合は、逆の位置。

▲ＣＰＵのボクサーは、よく当たらないパンチを打つので、そのスキに……。

▲……ちょっとだけ左に動いて、ジャブを当てる。欲張らず、１発を確実に当てよう。

エンディング＆ゲームオーバーの条件

知ってのとおり、デビュー後にリタイアを選べばいつでも引退してエンディングをむかえることができるが、ほかにも強制的に引退となるパターンがいくつかあるのじゃ。まず、37才でチャンピオンになっていなかった場合、誕生日をすぎて最初の試合が引退試合となるぞ。37才でチャンピオンになっておっても、防衛に失敗すればその時点で引退。チャンピオンのまま67才になれば、やはり誕生日をむかえた次の試合で引退じゃ。そんな歳までチャンピオンの座を守れればじゃがな。ちなみに、プロテストに６回も不合格となったり、デビュー後、５連続ＫＯ負けをしたり、負け続けてランキングの下まで落ちてしまったら、エンディングも見られん、情けないゲームオーバーが待っておるぞ。



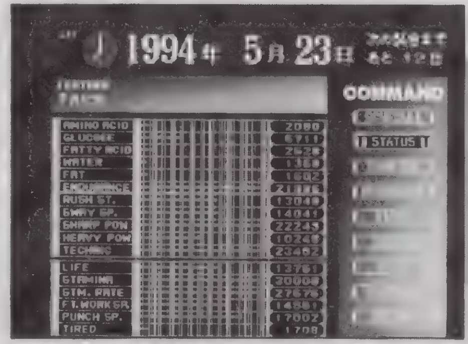
▲エンディングでは、引退試合のリプレイをバックにボクサーの戦績が流れるのだ。

ゲームリプレイ 私はこうして日本タイトルを獲った!!

最後に、あるボクサーがみごと日本タイトルを奪取したときのビデオを見せてやろう。おまえが戦うときに、少しでも参考になればいいんじゃが。

階級はフェザー級。挑戦者、チャンピオンともに26才じゃ。この試合で挑戦者がとった作戦は、相手のサイドへ回り込みつつ、スキをついて連打を入れていく、典型的なスピード型の戦法じゃな。チャンピオンはさすがにダッキングの反応もいいので、顔だけではなくボディーブローもうまくまぜていったようじゃ。チャンピオンの強打を警戒していまひとつ攻めきれず、ＫＯとはいかなかったが、いくつものダウンを奪っての判定勝ちじゃったぞ。

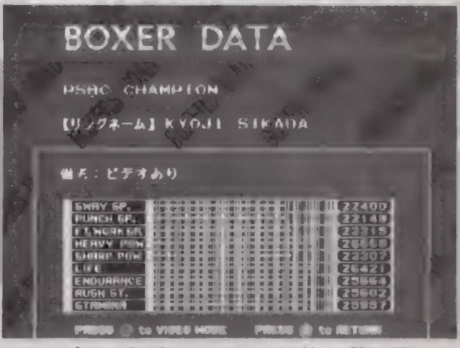
挑戦者



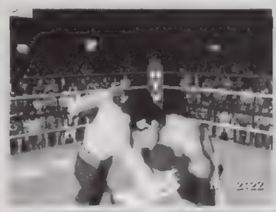
▲シャープパワーに重点をおいた、スピードタイプのボクサー。タイトルに挑むならＥＮＤＵＲＡＮＣＥもこれくらいは欲しい。必殺パンチはコークスクリューとカエルアッパーを覚えている。

VS

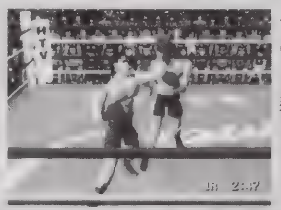
日本チャンプ



▲チャンピオンの方はすべてのパラメータが高く、弱点が見あたらない。体格も挑戦者とほぼ同じくらいだ。資料のビデオでは、少し離れた場合に前進して大振りのアッパーを打つ癖が見られた。

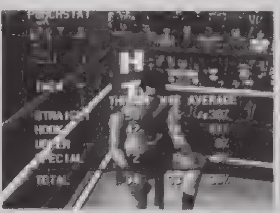


◀チャンピオンのパンチ力は、やはりすさまじいものが……。



◀連打の後や、大振りのアッパーのスキが狙い目だ。

これなら上出来

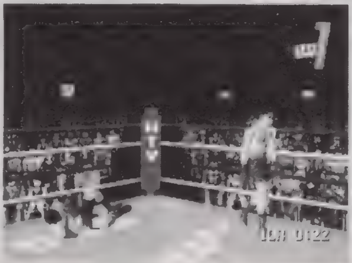


◀ヒット率は、終始これくらいの数値を保っていた。

コンビネーションだ

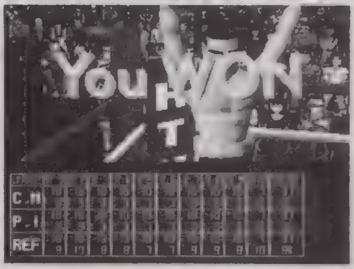
ヤバイ場面も…

◀消極策ではなく、チャンスがあったらイッキに攻めてダウンを奪う。



いただき!!

◀終盤には、連続でダウンを奪われる場面も。ここはダメージ回復を優先で。



◀結局、判定ではあるが、圧倒的な差を付けての勝利をものにした。

F Q&A

Q：必殺パンチでかっこよく決めたいんですけど、カンジンの必殺パンチがなかなか覚えられません。必殺パンチ修得のための育成法を教えて下さい。

A：カエルアッパーはいいとして、パンチのスピードとパワーの両方が必要なコークスクリュー、ガゼルパンチあたりが問題じゃな。まずはパンチスピードとＳＨＡＲＰ ＰＯＷ．に標的をしぼって上げ、ＨＥＡＶＹ ＰＯＷ．を後から上げるとよいじゃろう。普通、コークスクリューで５～６年はかかるので、気長に鍛えることじゃな。

全キャラの必殺技コマンド&使える連続技を完全網羅

闘神伝
ハイパーソリッド

●ジャンル／格闘ACT●メーカー／タカラ
●発売日／1月1日●価格／¥5,800
●対応周辺機器／なし●多人数対戦／可(2人)

『2』に備えて前作を復習しておこう!

続編が発表され、『闘神伝』熱が再びヒートアップ！　そこで基本である前作を振り返り、全8キャラの必殺技コマンドと実戦で役立つテクニックを大紹介。まだプレイしたことのない人も『2』へのステップアップのため練習だ。

バリバリの格闘ゲーム

コマンドが複雑な秘伝必殺技をボタン一発で出せるお得なウラワザを紹介。右で紹介しているショウを使用するコマンドを入力後、対戦デモ画面を待ち再びタイトル画面に戻ったところで「↘+×」を入力する。「エクセレント」というボイスが鳴ったらコマンド成功！　ゲーム中にセレクト＋L１＋L２＋R１＋R２同時押しでいつでも出せるぞ。

ガイアの使用コマンド

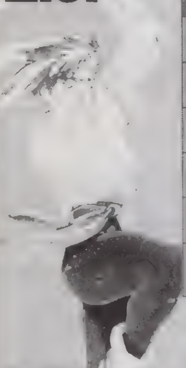
タイトル画面で、モード選択の文字が左右から流れてくるときに１P側で「↓↘→＋□」と素早く入力する　このとき「ファイト」というボイスが鳴れば成功　キャラ選択画面でエイジに合わせ、方向キーの上を押しながら決定すればガイアを使用することができるぞ。

ショウの使用コマンド

ガイアを使用できるようにして、一度デモを見てからタイトル画面にする　ガイアと同じ要領で２P側で「→↓↘＋□」と素早く入力　モード選択の文字が赤から青になれば成功だ。キャラ選択画面でカインにカーソルを合わせ、方向キーの下を押しながら決定すればショウが使えるぞ

全キャラ・勝利への手引きを伝授

EIJI

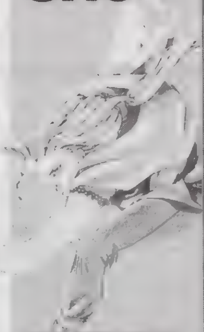


必殺技攻撃

名称	入力方法	基本攻撃力
裂空斬	(弱)↓↘→＋□	16
	(強)↓↘→＋△	20
飛翔斬	(弱)→↓↘＋□	地上＝32、空中＝20
	(強)→↓↘＋△	地上＝ 8、空中＝24
流星脚	(弱)空中で↓↙←＋×	14(一発のみヒット)
	(強)空中で↓↙←＋○	12(複数回ヒット)
蹴撃弾	(弱)↘＋×	8
	(強)↘＋○	14
百鬼猛襲剣	→↘↓↙←↙↓↘→＋△	移動中＝2、連打中＝2×9 最後の攻撃＝40＋42
炎刃修羅破	↑↓↑↓→←→←＋△○	一発目＝16、二発目＝12 三発目＝8、四発目＝6 五発目＝4、

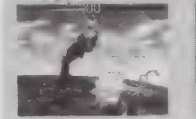
エイジの魅力は、なんといっても強力な連続技。接近してのしゃがみキックから立ち弱斬り→立ち強斬り(キャンセル)→強の飛翔斬へつなげる。通常技のつなげはボタン連打、飛翔斬のコマンドはゆっくり目に入力しても決まりやすいのが特徴だぞ。さらに相手の懐に飛び込む際に、ジャンプ小キックなどを組み込ませることができると4HITS＋強飛翔斬で、相手の体力の半分近くも減らせることができるのだ。

SHO



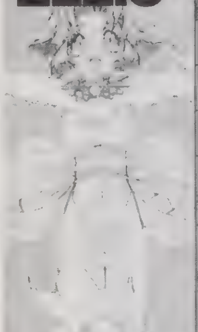
必殺技攻撃

名称	入力方法	基本攻撃力
烈空斬	(弱)↓↘→＋□	11
	(強)↓↘→＋△	15(一発目、2発目共)
飛翔斬	(弱)→↓↘＋□	地上＝32、空中＝20
	(強)→↓↘＋△	地上＝ 8、空中＝24
死葬斬	(弱)←↓↙＋□	地上＝32、空中＝20
	(強)←↓↙＋△	地上＝14、空中＝24
彗星脚	(弱)空中で↓↙←＋×	14(一発のみヒット)
	(強)空中で↓↙←＋○	10(複数回ヒット)
月光扇	(弱)↓↑＋×	18
	(強)↓↑＋○	22
蹴撃弾	(弱)↘＋×	8
	(強)↘＋○	10
閃光牙	(弱)↓↙←＋×	22
	(強)↓↙←＋○	26
万鬼猛襲剣	→↘↓↙←↙↓↘→＋△ □	移動中＝4、 連打中＝4×9 最後の攻撃＝84
闇魔烈襲砕	↓→↗↖↘←↓＋△×	8(複数回ヒット)



ショウは基本的にエイジとカインと同じ通常技、必殺技を持っているため、2人と同じ連続技を使うことができる。バリエーションが多いワケだ。連続技ではないが、敵の攻撃をかわして敵に接近する側転を利用して、側転中に秘伝必殺技のコマンドを入力して攻撃を当てるテクニックもあるぞ。

ELLIS

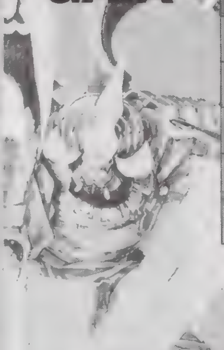


必殺技攻撃

名称	入力方法	基本攻撃力
ホーミング・スワロー	(弱)↓↙←＋×	この技にダメージはナシ
	(強)↓↙←＋○	この技にダメージはナシ
ソアー・ウィンドウ	(弱)→↓↘＋□	16
	(強)→↓↘＋△	地上＝12、空中＝8
シックル・ダンシング	(弱)空中で↓↙←＋×	18
	(強)空中で↓↙←＋○	32
アーク スラッシュ	(弱)空中で↓↙←＋□	12
	(強)空中で↓↙←＋△□	16
愛・RI・BO・N	→↙↑↘←＋□○	4
フレンチ・キッス	→←→←＋△	空中回転中＝2、着地時＝8、 連打中＝4×4、 最後のキッス＝80
スターダスト・ナイト	↘↓↙↓↘←→↓＋△○	ソアーウインドウ＝8 シックルダンス＝12 アークスラッシュ＝16 最後のキッス＝20

タイミングはシビアだが、エリスの連続技は初めの一発目が入ったら敵の体力が無くなるまで入り続ける驚異のパターンがある。攻撃判定の強いしゃがみ弱キックから立ち弱キック（一発目をキャンセル）→立ち強斬りとつなぎ、これに目押しキャンセルで立ち弱キックへ持っていき、また立ち強斬りへ。これの繰り返しでOK！

GAIA



必殺技攻撃

名称	入力方法	基本攻撃力
火の赤	(弱)↓↘→＋□	一・二発目＝12、三発目＝20
	(強)↓↘→＋△	一～四発目＝16、五発目＝24
水の青	(弱)→↓↘＋□	一・二発目＝8、三発目＝16
	(強)→↓↘＋△	一～四発目＝10、五発目＝22
風の緑	(弱)↓↙←＋×	途中＝2、ラスト＝14
	(強)↓↙←＋○	途中＝3、ラスト＝18
終の黒	→↘↓↙←→＋△	溜め部分＝64 飛び出した弾＝112
終末の闇	↘↓↙↓↘←→↓＋△○	8(複数回ヒット)

ガイアは動きが遅いため、連続技のバリエーションが少ない。その反面、威力が高いためひとつのパターンを覚えてしまえばOK。接近戦で弱攻撃（しゃがみキックがメイン）をキャンセルしての風の緑。必殺技単発でもダメージが大きいから、常に狙っていくと良いぞ。他のキャラに比べ、コマンドとタイミングが簡単でお手軽なところもウレシイ。その他には、しゃがみガードできない火の赤も実戦向きの必殺技だ。

ⒸTAKARA 1995

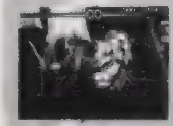
Q&A

Q：プレイしていると必殺技が出にくい時があるんですが、うまく出すにはどうしたらいいのでしょうか？
A：それは多分、コマンドが正確に入力されていない（特に斜め方向）か、コマンドを入力するスピードが早すぎるんじゃないかな。このゲームはコマンドの受付時間が長い分、ゆっくり入力して上げないとダメなんだ。特に最後のボタンを押すタイミングが遅めで、方向キーを完全に入力し終わってからボタンを押すのがコツだぞ。

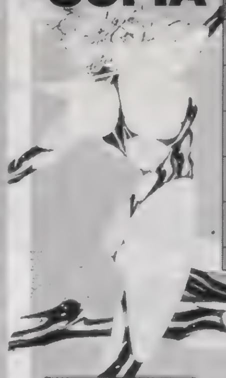
KAYIN

必殺技攻撃		
名称	入力方法	基本攻撃力
ソニックスラッシュ	(弱)↓↘→+□	16
	(強)↓↘→+△	20
デッドリーレイズ	(弱)→↓↘+□	地上=32、空中=20
	(強)→↓↘+△	地上= 8、空中=24
レイジングサン	(弱)空中で↓↙←+×	18
	(強)空中で↓↙←+○	22
ショルダークラッシュ	(弱)↓↙←+×	22
	(強)↓↙←+○	26
ヘルズインフェルノ	→↘↓↙←↙↓↘→+△	移動中=2、連打中=2×7 最後の攻撃=44+2
レインボースプラッシュ	→↘↓←↙←→←+○×	三回目のショルダークラッシュ=12×3、最後のレイジングサン=24

デッドリーレイズは空振るとリングアウトになってしまう危険性があるため、実戦で連続技に組み込む必殺技はショルダークラッシュのほうが良い。連続技のパターンは、しゃがみ弱キック→立ち弱斬り→立ち強斬りと通常技をつなげ、これにキャンセルをかけてショルダークラッシュへ持っていくのがベスト。敵にガードされても反撃を受けにくいから、削りにも使えるぞ。



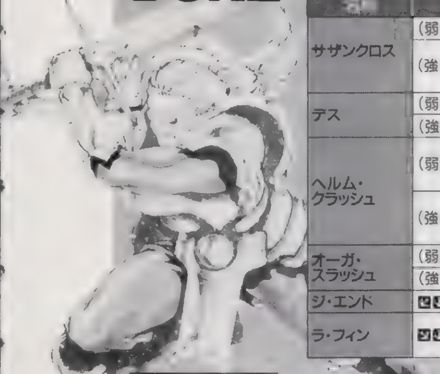
SOFIA



必殺技攻撃		
名称	入力方法	基本攻撃力
サンダーリング	(弱)↓↙←+□	16
	(強)↓↙←+△	19
オーロラ・レボリューション	(弱)→↘↓↙←+□	2
	(強)→↘↓↙←+△	4
ラトルスネーク	(弱)↓↘→+□	4
	(強)↓↘→+△	7
コールミークイーン	→←→←+△	40
サラマンダー	↘↓↙↓↘←→↓+△○	複数回ヒットの前進中=2 最後の一発=6
高笑い	→↘↓↘→←↓+△×	挑発。ダメージなし

通常はリーチの長さを生かし、ムチで攻撃をしていく。接近戦に持ち込まれた場合、次の連続技を試そう。技の流れは、意外とリーチの長いしゃがみ弱キックから立ち弱キック(キャンセル)→弱のラトルスネーク。この技は敵のガードの上からでも体力を削ることができるから、ただ単に単発技としても使えるし、複雑な連続技は苦手という人には立ち弱キック攻撃からつなげてもOK。中距離では、全キャラ中1番のリーチを誇るしゃがみ弱斬りが有効だぞ。

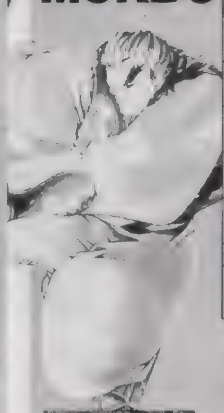
DUKE



必殺技攻撃		
名称	入力方法	基本攻撃力
サザンクロス	(弱)←→↘↓+□	ダッシュ時=4
	(強)←→↘↓+△	ダッシュ時=6、横切り=7、回転切り=21
デス	(弱)↓↘→+□	16
	(強)↓↘→+△	20
ヘルム・クラッシュ	(弱)空中で↓↘→+□	剣振りかぶり=24、剣真下=48
	(強)空中で↓↘→+△	剣振りかぶり=32、剣真下=64
オーガ・スラッシュ	(弱)→↙↓↘+□	8
	(強)→↙↓↘+△	16
ジ・エンド	↙↓↘→←+△	60
ラ・フィン	↘↓↙↓↘↓←→+□○	剣自体の攻撃=10、弾=20

デュークの必殺技はスキが大きくリーチも短いため、連続技に組み込むのが難しい。そこで、ムリに必殺技の連続技を狙うよりもリーチの長い通常技で攻めるのが有効。接近戦ではしゃがみ弱斬り、中距離では立ち強斬りが良いぞ。

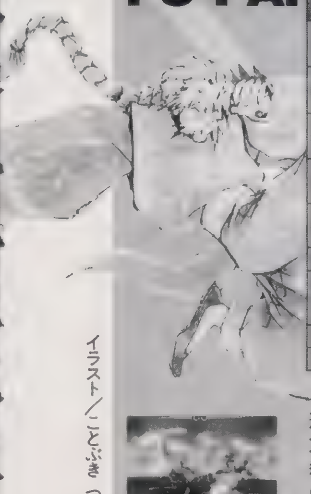
MONDO



必殺技攻撃		
名称	入力方法	基本攻撃力
豪力雷神	(弱)空中で↓↘→+□	9
	(強)空中で↓↘→+△	12
豪力風神	(弱)←↙↓↘→+□	18(一発のみのヒット)
	(強)←↙↓↘→+△	6 (複数回のヒット)
豪力天舞	(弱)→↓↘+□	16
	(強)→↓↘+△	18
疾風上段突き	(弱)↓↙←+□	3
	(強)↓↙←+△	4
疾風下段突き	(弱)↓↘→+□	4
	(強)↓↘→+△	5
超力大仏滅	↓↘→↓↘→←+△	44
狂力邪紅烈舞	→↗↑←→↘↓+△○	複数回ヒットの風神部分=2 最後の天舞部分=24

モンドは連続技を狙うよりも、2択攻撃をフルに生かして戦うのがベスト。中距離で立ちガード不可の疾風下段突きとしゃがみガード不可の疾風上段突きを使い分けるのがポイントで、下段攻撃を牽制に使い敵がしゃがむようなら疾風上段突きを決めていこう。また、敵をダウンさせたときも2択攻撃で攻めるのだ。敵をイライラさせたらこっちのペース。敵が跳び込んでくるようなら豪力風神を対空技に使って撃墜しよう。

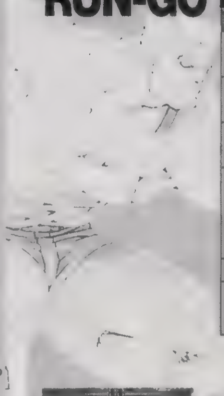
FO-FAI



必殺技攻撃		
名称	入力方法	基本攻撃力
雷発破	(弱)→↘↓↙←+□	3
	(強)→↘↓↙←+△	5
暘砲烈	(弱)↓↙←+×	16
	(強)↓↙←+○	18
雷々発破	(弱)空中で→↘↓↙←+□	20
	(強)空中で→↘↓↙←+△	24
雷怒呼車	(弱)←↓↘+□	1
	(強)←↓↘+△	2
のびーる斬り	(弱)→+□	8
	(強)→+△	16
雷風鈴虎	→↗↑←+□○	32
轟雷発破	→←↙↓↘→←+△	連打中=16 最後の攻撃=40
雷々斑々雷斑々	×□△○←→←→+△○	24(一発のみのヒット)
天地激笑	→↘↓↘→←↓+△×	挑発。ダメージなし

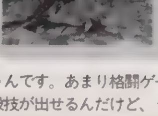
攻撃が低いホーは、手数で勝負するキャラだ。連続技も通常技をつなげたモノで、しゃがみキックから立ち強キック→のびーる斬りへの4段攻撃。連続技に必殺技が含まれていない分、コマンド入力不用だから簡単に出せるのがお得なところ。しゃがみキックの出が早いから接近戦で狙っていこう。

RUN-GO



必殺技攻撃		
名称	入力方法	基本攻撃力
島と大地の怒り	(弱)↓↘→+□	3
	(強)↓↘→+△	6
大地の怒り	(弱)↓↘→←+□	16
	(強)↓↘→←+△	22
大地の目覚め	(弱)→↓↘+×	12
	(強)→↓↘+○	18
大地の雄叫び	(弱)→↘↓↙←+□	前進中=8 最後の一撃=20
	(強)→↘↓↙←+△	前進中=12 最後の一撃=26
大地百祭	←↙↓↘→↘↓↙←+△	48
大陸撃沈弾	↗↑←↙→←↓+△○	複数回ヒットの前進中=11 最後のタックル中=36 上昇中=36

一発の攻撃力が高いラングーの連続技は、破壊力バツグンでお手軽。グッと前に迫り出す攻撃判定が強いしゃがみ弱キックから立ち弱斬り（キャンセル）→強の大地の雄叫びへつなげる。必殺技へつなげるときは、コマンドを気持ち遅めに入力するのがポイント。入力が早すぎると立ち強斬りになってしまうぞ。



イラスト／ことぶき つかさ

F Q&A

Q：対戦などで一方的に攻め込まれると反撃できなくて、アッという間に負けてしまうんです。あまり格闘ゲームがうまくないボクは、ど～したら勝てますか

A：う～ん、これは難しいなぁ～。このゲームではコンフィグによりボタン一つで必殺技が出せるんだけど、うまい人とでは技が出せるだけじゃ勝つのは難しいな。今回紹介した各キャラの有効な技をしっかり読んで覚えることが初めの一歩。そこからは練習あるのみ！ 上級者と遊んでいれば自然と実力がつくと思うよ。「2」に向けてガンバレ！

背景からキャラクターまで実写を綺麗にとり込んだ格闘ゲーム!!

悟空伝説
~MAGIC BEAST WARRIORS~

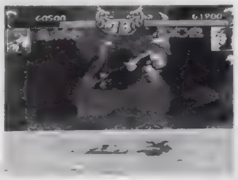
●ジャンル／対戦ACT●メーカー／アルュメ
●発売日／5月26日●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリカード●多人数プレイ／可(2人)

読めば一歩進歩する必勝の心得を教えよう!

実写取込画面で構成されたキャラクターや背景が一世を風靡(?)した異色の格闘ACT。この魅力あふれるキャラクターの使える技や、攻略方法を個別に伝授しちゃおう。キャラの特徴を理解すればストーリーモードの対策にもなるぞ。

必勝のポイント その1 空中投げの間合いをつかめ!!

投げの間合いというのは、格闘ゲーム全般に言えることなんだけど結構重要。あたえるダメージが大きいし、このゲームでも例外ではないぞ。特に空中投げを使える、悟空・羅刹女・虎力大仙の3キャラは対戦では超有利。投げの間合いの距離感をしっかりマスターして、実戦で使いこなそう。

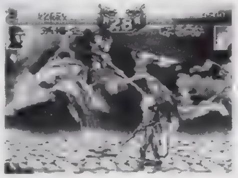


▶空中投げの演出は各キャラによって違っているので、見るだけでもけっこう楽しいぞ

必勝のポイント その2 使いこなせ!一撃必殺の複合技コマンド!!

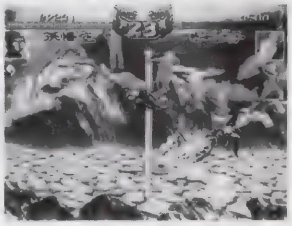
対COM戦の特徴として、こちらが必殺技をだすと相手も必ずと言っていいぐらい必殺技で迎撃をしてくるので、攻撃は通常攻撃と連続技が超使える! どのキャラも、ジャンプ小パンチか小キックが一発入ると、連続して小攻撃が入るようになっているから多用して有利な展開に持ち込もう。

各キャラに1つずつある複合技コマンド。この技は敵との間合いが非常にせまいので、使うときはジャンプ小攻撃などで間合いを詰めてからにしよう。全部あたれば敵のダメージは半分以下になるぞ!

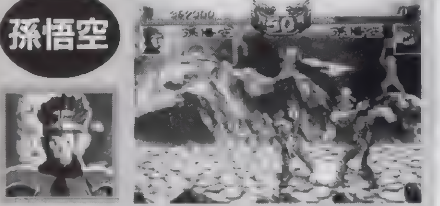


▲リーチの長い技で相手に近づこう。孫悟空はジャンプ小でOK!

▲攻撃が入ったら、小攻撃は連続で入る。うまくいけば複合技も…

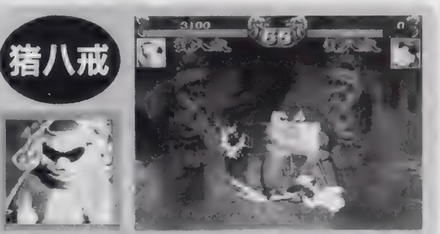


孫悟空



孫悟空はスピードがあるので、それを生かした攻撃方法を使いガンガン攻めよう。基本はジャンプ小から相手に近づき小キック連打! その他は、ジャンプ大パンチの間合いが広くて使えるぞ。攻撃判定時間は短いのでテンポよくボタンを押そう。

猪八戒



しゃがみ強キックが入ると、敵を転ばすことができるのがうれしい猪八戒。起きあがりに飛び道具を重ねると、うまくいけばあたることもあるぞ。しゃがみ大パンチの攻撃力が高くて間合いも広いので、距離を覚えてチクチク攻撃するのも効果的だ。

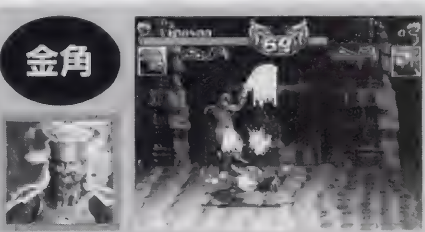
沙悟浄

2種類の飛び道具を使い、相手を近づかせないのが1つのポイント。動きが遅く近距離攻撃が弱いため、近づかれると相手にいいように攻められちゃうぞ。基本は出しやすい水雷双掌を連続で出し、相手をジャンプさせ滔天掌で迎撃すること

羅刹女

唯一の女性キャラクター羅刹女には、あたり判定の大きい白鶴連翼掌があるので、コレをメインに戦うのが得策。また動きも早いので、孫悟空のように攻撃力の高いジャンプ大パンチで攻めまくるのもいいぞ。相手と重なれば空中投げも入るしね。

金角

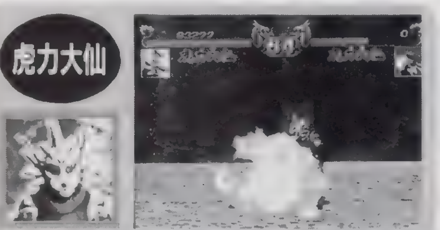


足もとからあたり判定のある天鵬震怒が最高に使える。対空の迎撃にもなるし、ジャンプ小攻撃からの連続技もガンガンに入りまくるので使い方によっては最強のキャラかもしれないぞ。あと、しゃがみ大パンチの間合いが広いのでこれも使える。

牛魔王

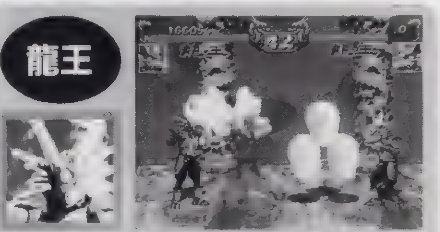
投げ攻撃の必殺技が主流の牛魔王。とにかく投げの間合いをマスターしないと話しにならないキャラクターだ。近距離の攻撃力がずば抜けて高く、投げの間合いのことを考えると、スライディングなどで相手に近づき接近戦を心がけよう。

虎力大仙



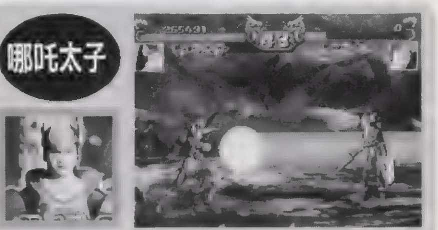
体当たり攻撃が中心で攻撃力の高い虎力大仙の必勝ポイントは、いかにトリッキーな動きで相手を惑わせるかにかかっている。空中から横へ体当たりする嘯虎爆怒を通常攻撃と組み合わして戦おう。

龍王



このキャラのウリは、なんといっても龍光裂弾手! 3つの塊のあたり判定が大きいので、相手はジャンプしてよけるのも大変なハズ。スピードのある敵がジャンプして接近してきたら対空迎撃技で攻撃範囲の広い旋天飛龍角でパーフェクトだ!!

哪吒太子



スピード、スタミナ、攻撃力、どれをとっても最強なキャラ。しかも強攻撃が連続技になっているから、ガードされようと大攻撃だけ出していればいいとんでもないキャラクター。もし敵が離れたら光炎連掌のビーム連発で敵をしとめよう

(C)アルュメ(株)

Q&A

Q:1P専用のストーリーモードで最後のボスキャラ哪吒太子にどうしても勝てません。何か必勝方法はありますか?
A:もともとキャラクターの基本設定が違うこのキャラに勝つのはひじょーに難しいです。ときどき出す天鏡掌の時がチャンス! 防御してから投げなり小攻撃連打なりで対応しましょう。また龍王のキャラを使い、龍光裂弾掌を連発して出してもけっこういいせんまでいけるので試してみてちょ〜だいね。

各キャラクターの必殺技から魔法技&アイテムの効力も一挙に大公開!!

ツインゴッデス

●ジャンル/対戦ACT●メーカー/ポリグラム
●発売日/94年12月22日●価格/¥7,800
●対応周辺機器/なし●多人数プレイ/可(2人)

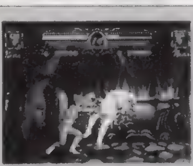
アイテムの効果はしっかり覚えておこう!

アニメと実写のマッチングがイイ味を出し、格闘ACTに新風を巻き起こした(これまた)『ツインゴッデス』。見ているだけで楽しいこのゲームを、さらに面白くするための必殺コマンドや対人戦で使える技までみっちり教えるぞ。

新感覚の格闘ゲーム

キャラクターの攻撃方法は強と弱の2つのみ。まずは、それぞれの攻撃でどのような技が出るのかよ〜く熟知しておこう。また格闘ゲームとしては斬新なアイテムも戦闘中に使えるので、その効果も理解しておくことが必勝の近道だぞ。

ニーナ



▲対COM戦では魔法を使い相手がジャンプしたらデュラルスラッシュで対応すればバッチリ!

ニーナは超強力な対空迎撃のバーティカルスラッシュがあるのでコレを使わないてはない! 弱攻撃から懐に入り込んだら迷わず連続でたたき込もう。そうすればお金もたっぷり貰えるしね。

バーティカルスラッシュ	↓ため↑+○または×
デュラルスラッシュ	←ため→+○または×
ヒップアタック	←または→+○×同時押し
サンダーブレード	←ため→+□
ライトニングボルト	↓ため↑+□

エルフ・ジーニー

▲ウィーゼルカッターを追うように進み相手に近づくのも得策だね。

素早いステップとばいばいワープを使い、投げの間合いに近づこう。そこから必殺脳天落としを喰らわせるのがセオリーだ。タイミングをみてウィーゼル・ストームを重ねておくのもいいぞ。

必殺脳天落とし	←↙↓↘→+○または×(近)
ばいばいワープ	↓→↘+○または×
ウィーゼルカッター	↓↙←→+□
ウィーゼル・ストーム	↓↘→↓↘→+□

レッドドーン・ジャイアント

▲対空にもなるファイヤー・ブレスは使えるぞ。タイミングを見極めろ。

攻撃力の高いレッドドーンはへたな小細工は無用! 突進系攻撃技のいっぱつクラッシュとリーチのある強パンチを巧に使い相手を攻めよう。自分の体力が25%以下になったら迷わず変身だ!

いっぱつクラッシュ	←ため→+○または×
ファイヤー・ブレス	←ため→+□
サラマンダー・カム・ヒアー	←ため↘↙→+□
変身必殺技(体力25%以下)	↓ため↑+○×同時押し

アンクル・ファットマン

▲ビームは魔法ゲージが無くなるまで使おう。

歩行スピードが遅いわりに、必殺技のファット・ボンバーは俊敏な動きを見せる変則的なキャラクターだ。必殺技のウオータービームは出ている時間が長いのでケズリにもOK! 超使えるぞ。

ファット・ボンバー	←↙↓+○または×
ウオーター・ビーム	→↘↓↙←+□

シリン

▲魔法のエルダーサインは遠くには飛ばないが、当たり判定は大きいぞ。うまく使いこなそう。

遠距離用の必殺技パイルシュートと近距離用のフラックシュートを使いこなせば、かなり押していけるキャラクターだ。通常技からフラックシュートにつながる連続技はマスターしておこう

フラックシュート	→↓↘+○または×
パイルシュート	↙↓↘→+○または×
2段蹴り	←または→+○×同時押し
エルダーサイン	↓↘→+□
エルダーボウ	↓↘→↓↘→+□

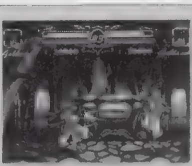
ノーム・ゴーム

▲スタチュー・クラッシュとショック・ウエーブの上下の魔法攻撃を併用して使うと効果的!

見かけの老体とはウラハラに、特殊な突進技やスライディングで一気に間合いを詰めることができるスピードはかなり使える。リーチの長い強パンチと、2回入る弱パンチは結構お得な攻撃だ。

スピンDEクラッシュ	←ため→+○または×
ヘッドDEダンス	↓ため↑+○または×
ショック・ウエーブ	←ため→+□
スタチュー・クラッシュ	↓ため↑+□
スライディング	↘+○

プリンス・ゴールドラッシュ

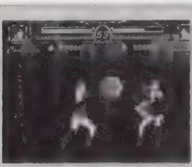


▲サイキックシュートで相手を固めてから突進技のジ・エンド・アタックで、相手の体力を削ろう。

スピード、攻撃力、共に優れたバランスを持ったキャラ。対空必殺技のエクセレントアタックがキャンセルでつながるので、攻撃、迎撃に多用しよう。魔法のブラックホールも超強力だぞ!

エクセレント・アタック	↓ため↑+○または×
ジ・エンド・アタック	←ため→+○または×
サイキック・シュウト	←ため→+□
たてごとアタック	地上で、○×同時押し
ブラックホール	←ため↘↙←+□

カーミラ



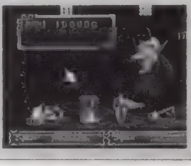
▲ラルヴァストームを出した後、ダークヒールで相手を詰めよう。さらにドゥームスピンで完璧だ。

ケタはずれの攻撃力をもち、通常攻撃だけでも十分強いカーミラ。変則攻撃技のブラックタロンは、後方ジャンプと併用して使おう。魔法技のコール・トゥ・フィアーは徹底的に使いまくれ!

ドゥームスピン	→↓↘+○または×
ダークヒール	←↙↓+○または×
ラルヴァスゥオーム	↓↘→+□
コール・トゥ・フィアー	↓↘→↓↙←+□
ブラックタロン	ジャンプ中、↓+○×

アイテムをうまく利用して戦おう!

アイテムの種類は、さまざまなモノがある。特に自分の体力と魔力の最大値を上げるアイテムはゲーム後半に必要不可欠! キャンセル技を使い金額の×2、×3を狙っていこう。



▶自分の闘いを有利に展開することのできる数々のアイテム。持ち合わせの金額を考慮して買いまくろう。

アイテム名	効力
お守り	対戦中に使うと1度だけ復活
砂時計	対戦中に使うと時間を戻せる
ポーション	対戦中に使うと体力が回復
銀の鈴	対戦中に使うと消費したMPが回復
モカの実	買うとHPの最大値が上昇
魔力の珠	買うとMPの最大値が上昇

アイテム名	効力
福袋	何が入っているのかはわからない
裏情報	買うと次のステージの敵の正体がわかる
火晶	対戦中に使うと炎の弾が1回撃てる
地晶	対戦中に使うと大地の波動弾が1回撃てる
雷晶	対戦中に使うと雷撃の魔法が1回撃てる
魔晶	対戦中に使うとブラックホールが1回撃てる

(C)1994 POLYGRAM

FQ&A

Q:レジェンドバトルで、レベルをイージーにしないとエンディングが見ることができません。何かニーナ、シリンで良い攻略法はありませんか?
A:まずニーナの場合ですが敵がジャンプをしたときにデュラルスラッシュを狙うというのがあります 出すときは弱で出すように心がけましょう。もう一方のシリンですが、パイルシュートの弱で相手をガリガリ攻めるというのと、弱攻撃からのフラックシュートで固めるというのがあります。またショップでの買い物も重要なので忘れないように。

F スペシャル
はじめて2連発!

鉄拳2 はじめて物語

ＰＳ移植化決定済みの人気アーケード『鉄拳２』。その魅力を完全、先取り生チェック！ ３Ｄ格闘の名作と呼ばれる『１』を『２』は超えているのか？

まんが/岩瀬さとみ

(C)(株)ナムコ ※画面等全てアーケード版の仕様です

関節技を好きだと思う その1

●みなさんご存知の『鉄拳』続編

今年の春に発売され、爆発的な人気を得たナムコの本格派３Ｄ格闘『鉄拳』。発売前は、顔が濃いだの、ポリゴンが粗いだのと様々な文句も出ていたようだが、実際開けてみれば、完璧な大ヒット。守りながらちびちび戦うのでなく、とにかく攻める楽しみを感じさせてくれた作品だった。そして７月あっという間にアーケードで『鉄拳２』が発表。さらなる進歩に業界ビックリ、ユーザーバッチリ。しかも３月にはＰＳに移植される。これは先取りして、今から、複雑になった10連コンボや、当て身、投げ技のキャンセルなどをマスターしておくしかない！ 技表を見なくても、タタタタンとボタンを押せるようになっていなくちゃ、鉄拳マスターとはいえないのだ。さあ、来年のゲーム大会目指して、今から修行を始めましょー（バカですか？）！

▲グラフィックもより洗練されて、パワーアップ。

関節技を好きだと思う その2

●使えなくなった関節技&投げ技

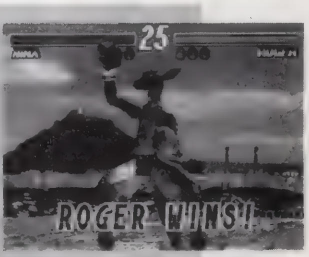
左のようなタイトルをつけては見たものの、実は「2」では関節技、投げ技などの接近して繰り出す技が非常に出しにくい。実戦ではほとんど使用不可といってもいいかもしれない。2P対戦を後ろから眺めていると、投げ技を使っている度合いが確実に「1」よりも少なくなっているのが証拠。ではなぜ、関節技なのか？ そう、それはロマンである。敵の繰り出す激しい手刀や蹴りをかいくぐって、関節決める瞬間！ その快感を追い求めることこそ、正しい鉄拳道なのではないだろうか（笑・そんなことないか）？関節や投げはそれなりに大ダメージを与えられるのも大きい。しかも各投げに対応したコマンドを覚えなきゃならない、新システム・投げ抜けは対人時には出にくいしね。COMはバンバン使ってくるが……もっとカンタンでも良かった？

▲関節技は抜けられる。が、非常に難しい。トホホ。

関節技を好きだと思う その3

●カンガルーと恐竜でウキウキ

今回は熊に加えてカンガルーと恐竜が参戦！　しかしスゲーよなぁ。スッゴイ大義名分をもって戦っている人間様に、敢然と挑む1匹のケダモノ……。う〜ん、うつくしいぜ。編集部では、特にカンガルーのロジャーくんが大人気。手をグルグルさせてからのパンチや、根っ転がってからの連続蹴りなど、さすがポリゴン、動きが最高！　ここまでカンガルーの動きを体現できたゲームがかつてあっただろうか？　いや、ない。その上、鳴き声が……鳴き声がもう……涙出そうなほどカワイイのだっ！『鉄拳』のプロに聞くとちと弱いキャラらしいのだが、ここまで可愛ければ誰も文句は言うまい。『2』で熊の顔が怖くなっちゃったよぉとか、恐竜はグロくてダメなんていう人にお薦めのケダモノ。頭つきしている図は、どう見ても鼻で突っついてるし。

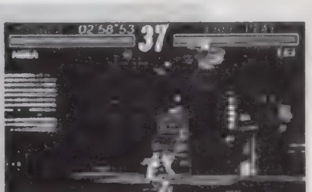


▲ロジャーはアイドルである。鼻頭つきが最高。

関節技を好きだと思う その4

●『鉄拳2』はどういうゲームなのか?

で、さて、『鉄拳2』はどういうゲームに仕上がっているのか? 一言「気持ちいいゲーム」になっているといっていいだろう。出の速い打撃系の技を持つ準が強いとはいっても、対抗できないわけじゃない。結局は腕の差になってしまうのである。投げ抜けが難しいとか、投げや関節技がいまいち使えないなんていう注文はあるモノの、このまま移植されても、100%ゲット指令が飛ぶこと間違いなし。特に浮かしから入るお手玉コンボはタイミングを見極めるのが比較的カンタンな上、決まると超うれしい。一瞬の隙をついて持ち上げたときの快感は何ともいえないモノがある。技の当たった瞬間がカチッカチッっとしてるのがいいんだろうなぁ。はやく、PSで、はやく家庭で遊べる日が来ることを祈りつつ、修行の日々を暮らしていこう。

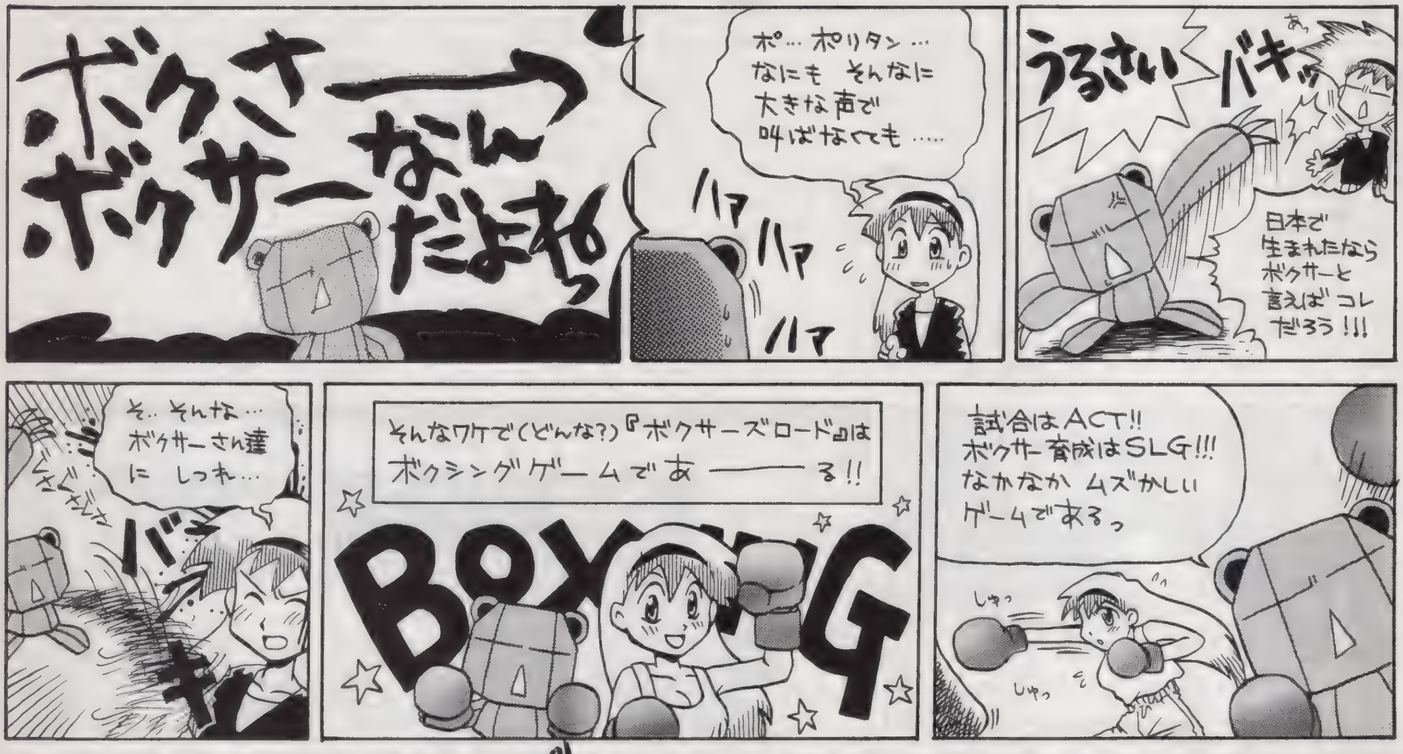


▲浮かせ浮かせ! お手玉がラクチンなのがステキ。

BOXER'S ROAD ボクサーズロード はじめて物語

まんが/岩瀬さとみ

本格派3Dボクシングが御家庭で! パパもママも、そしてボクも、今日から憧れのボクサーだ! いや、マジで。やればやるほど楽しいぞ!

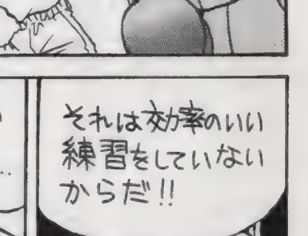


ジャブだボディだ えぐりこむように デンプシーロール その1 ボディだチンだ

●ボクシングのストイックな魅力にメロメロ

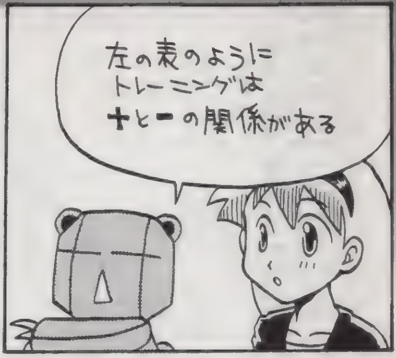
なにかと"リアル"っていうところが話題になる「ボクサーズロード」。リアルさを売りにするゲームは数多いけど、このゲームのリアルさは、単に動きが本当のボクサーに似ているとか、パラメータが多いとか、そういう表層部分の現実感だけにとどまらないのだ。

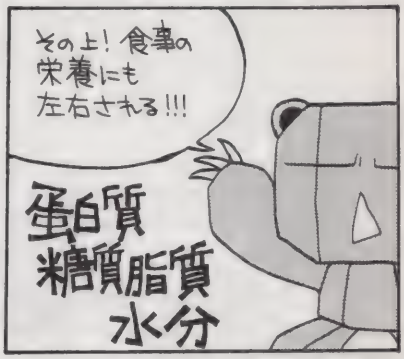
ゲームの展開は、トレーニングと試合を繰り返してランキングを上げていくのみで、育成モノとしてみた場合、特別なイベントの要素というのはほとんどないように見える。だが、しかーし! 1度プレイしてみればわかるが、ボクサーの人生というのは常にイベントの連続なのである。対戦相手のデータをもとに対策を練り、苦しい減量をパスしてリングに上がる。戦いの先に待つのは最大のイベント、タイトルマッチ! ボクシング漫画に例えるなら、「リングに○けろ」の派手さはないけれど、「あしたの○ョー」や「はじめの○歩」のように、ストイックな努力によって生まれる感動を体験することができる! これこそが、「ボクサーズロード」の真の魅力なのだ。こんなゲームが今までにあっただろうか、いや、ない。男なら誰でもあこがれる"強さ"への挑戦が、このゲームにはあるのだ。

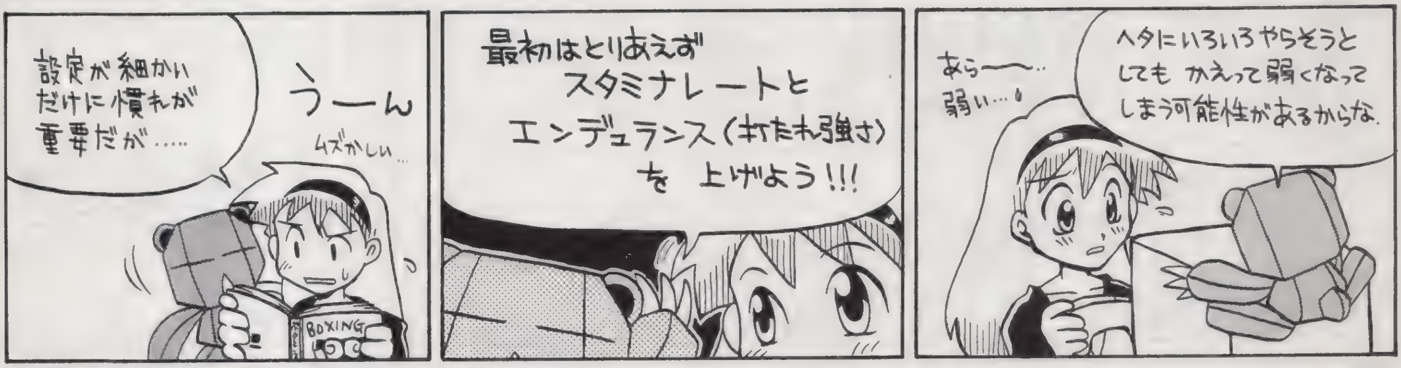


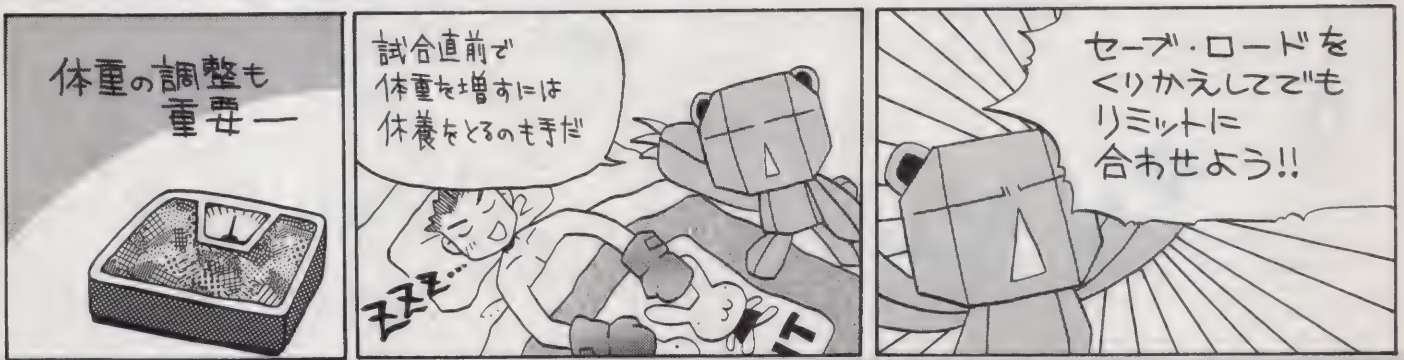
▲上をめざすこと、それがすべてだ。キミには"強さ"の先にあるものが見つけられるか!?

	時間	LIEE	ENDU RANKE	RUSH STM.	STM. RATE	FT. WORK SP.	SWAY SP.	PUNCH SP.	SHARP POWER	HEAVY POWER	TECH NIC	TIRED	WEIGHT(マイナスされる量)
ロープスキッピング	AM8:30				+少し	+少し						少なめ	普通
腹筋	AM10:30		+微々				+普通	-微々				普通	少し
ウェイトリフティング	PM13:00			-少し				-普通		+普通		高め	これのみ増加
ロードワーク	PM14:00	+少し			+少し	+少し			-微々	+微々		高め	大量
パンチングボール	PM15:30							+普通		-普通		普通	普通
シャドウ	PM16:30			+少し			+微々				+普通	高め	大量
サンドバッグ	PM17:15					-少し		-少し	+普通			普通	普通
メディシングボール	PM18:00	-少し	+大量									超高め	普通
ミット	PM19:30			+普通				+微々	-少し		+普通	普通	普通









ジャブだボディだ
えぐりこむように テンプシーロール
その2
ボディだチンだ

●丸井会長のナゾ……?

「なんじゃお前は?!」 ゲームをスタートするなり、キビシイお言葉を投げかけてくれるジムの会長。この人の存在も「ボクサーズロード」を語るうえで欠かせないもののひとつだろう。

かつて果たせなかった世界チャンプへの夢を、次の世代に託すためにひらいたボクシングジム。しかし今の世の中、ダイエットが目的とか軽い気持ちでボクシングをやろうとする者ばかり。そんな連中を片っ端から追い返すガンコな彼のもとに、ついに本気で世界をめざそうとする1人の若者が現れた! そう、プレイヤーと会長は、熱い絆で結ばれた師弟関係なワケですよ。

会長は、トレーニングのあいまにも、的確なアドバイスをくれます。プレイヤーのウェイトにはつねに目を光らせている。食事の話をはじめたら、トレーニングのための栄養が不足気味だということ。とにかく会長の話は、しっかり聞いておくべきなのだ。KO負けの後なとは、「おまえがKOされるとワシの寿命も縮まるわい」なんて、ふだんの厳しさとはうらはらに、プレイヤーの身を案じてくれたりするのもいいです。

それにしても、なんでこの人だけテクスチャーなしのカクカクポリゴンなんでしょうか??

▲この角張りぐあいが、いかにもガンコな会長らしくてよいと、もっぱらの評判

ジャブだボディだ

えぐりこむようにデンプシーロール

その3

ボディだチンだ

●格好良いボクシングをしたい！

『ボクサーズロード』以前にも、ポリゴンボクシングはパソコンゲームなどでいくつか発売されているけれど、これだけキレイで滑らかに、リアルな動きを再現したものは存在しないはず。このゲームを始めてみた時、ＳＥＬＦ　ＢＡＣＫ視点での“どつきあい”感覚に感動したものだ。で、せっかくこんなによくできてるんだから、判定狙いの地道な戦法とかだけじゃ悲しい。ここはひとつ、もっとイカス戦い方をめざしてみようじゃあ〜りませんか。

耐久力とかスタミナ関係はまあ当然として、イカス戦いのために欲しいのは、パンチスピードとスウェースピード。相手のフックの下にダッキングで潜り込んで強烈なアッパーとか、ロープぎわに追い込んで、左右へのスウェー＆ダッキングから上下に散らしたパンチの連打で、気分はもうデンプシーロールとか、Ｒ２ボタンの利用価値は高いぞ。クロスカウンターを狙うなら、相手のストレートを左スウェーで避けると同時に□ボタン。コークスクリューも使えるとなおいいぞ。納得のいく戦いができたときは、ビデオモードのリプレイで観戦して悦にいるというのが、正しい楽しみ方といえましょう。

▲なによりもプレイヤーの腕が必要なので、スパーやＶＳモードで特訓しよう

ジャブだボディだ

えぐりこむように デンプシーロール

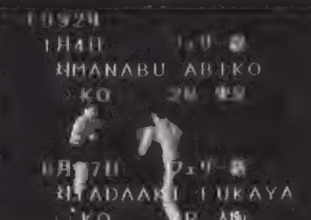
その4

ボディだチンだ

●そして、最後にめざすべきものは……

いつでも引退してエンディングをむかえられる、ということは、引退するまではいつまでも1人のボクサーを育てられるということ（年齢などによる強制引退はありますが）。最終目標をどこにおくかも、すべてはプレイヤーしだいなのだ。日本タイトルを獲った時点で満足してしまうのもまたひとつの生き方。そして、世界チャンプとなった後にも目標とすることはいくらでもある。

世界タイトルにも3つの団体それぞれにベルトがあるから、そのすべてを手に入れるもよし。統一チャンプになったなら、次は階級を移して、2階級、3階級制覇を狙っていくこともできる。31才をすぎてチャンピオンでなくなると、その時点で引退になるから、何才まで防衛を続けられるか、記録に挑戦するのもいいでしょう。28才を越えると各能力の低下が激しくなるので、ルール上の最高年齢の67才までやれる人はいるのだろうか？これとは逆に、最初からはじめて最年少チャンプの記録に挑戦というのも考えられる。試合間隔を短くして、どれだけ短期間でランキングを上げられるかが勝負だ（この場合、負けたらロードは反則）。そのほか、ムチャな減量でどれだけ下の階級で戦えるかなど、いろいろ挑戦してみるべし。



PSの奴隷番外編

Fの奴隷

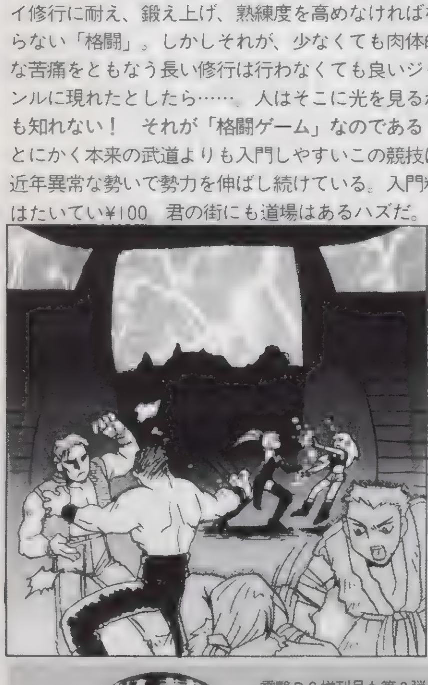
格闘に魅せられた者たちは…荒野をめざす!

愛するモノは?…「こぶしぃぃ!」
信じるモノは?…「こぶしぃぃ!」
全国2000億人の格闘ゲームファンのみなさんこんばんニャ。ニャーッ!今回の増刊は「F」=Fight! 当然奴隷も戦う心にズームインっ!

日本の格闘界とは?

人間の宿業のひとつとして未来永劫、決して無くなることはないだろうとまで言われている闘争本能。おのれの拳と拳を合わせて幸せ……とはいかないモノの、「ケンカするほど仲が良い」といわれる様に他人と拳を合わせることで離れていた距離が一挙に埋まることは、確かなようである。

さて、ここに新たな道がある。本来なら長くツライ修行に耐え、鍛え上げ、熟練度を高めなければならない「格闘」。しかしそれが、少なくても肉体的な苦痛をともなう長い修行は行わなくても良いジャンルに現れたとしたら……。人はそこに光を見るかも知れない! それが「格闘ゲーム」なのである!とにかく本来の武道よりも入門しやすいこの競技は、近年異常な勢いで勢力を伸ばし続けている。入門料はたいてい¥100 君の街にも道場はあるハズだ。



1 肉体を使用する

当然、肉体を鍛える本来の格闘の人気も高い。プロレス、柔道〜etc。最近ではバーリトゥードなどのノンジャンル、なんでもあり系の人気が高い。やはり、本気の戦いが見たいという所だと思うが…殺伐としたモノになるのはしょうがない?

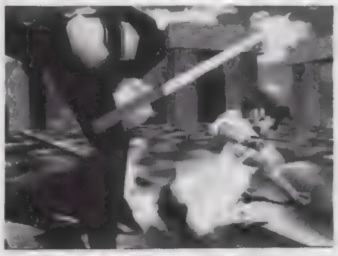
▲筋肉、でもボディビルダーは通常戦わない。肉体に傷が付いちゃうから

◀プロレスはエンターテイメントとしてのクオリティが非常に高い。

2 見て熱くなる

①の「肉体を使用する格闘」を観賞するのも熱いのは確かである。代々権力者は、強者を集めたがる。個人の武力で何かが変わる世の中ではないとはいえ、強さ=憧れなのは変わらない。何より弱者が求める熱い塊を秘めているのは確かだろう。

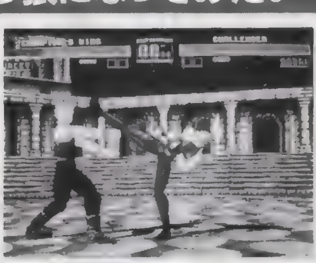
◀ポリゴンゲームはアングルによる観賞の楽しみをレベルアップしてくれた



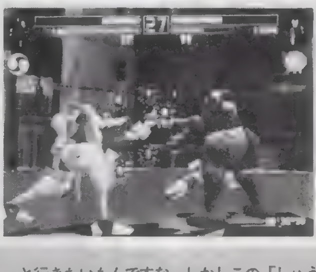
▲「ボクサーズロード」、チャンピオンに近づくほど観客は増える。

3 肉体修行はツライけど戦う狼になってみたい

そして、格闘界20世紀最大の分岐点としての「格闘ゲーム」である。前述のように、これまでの格闘に比べて入門しやすいのが最大の特徴である。そしてある程度までは、順調に熟達できる。これも大きい。まだまだ歴史が浅いせいだと思われるが、「偶然」の要素が入りやすいのである。それこそ、本来の格闘なら、ある程度恵まれた体が必要になる。これと同じように格闘ゲームだって、レベルが高い人間には必要な特殊技能があるハズなのに、まだ、その辺がハッキリとしていないのが現実。反射神経や動体視力は大抵の運動技能に関係しているから、格闘ゲームオリジナルの技能とはいいがたいからなぁ。その辺がハッキリしていないから、真の意味でのプロ格闘ゲーマーはまだまだ登場しないと思われる(ちょっとソレらしい人はいるけど…でもまだ努力すれば追いつけそうだと思えてしまうレベルだし)。まあ、そんな真の〜なんていうゲーマーが誕生するには、実際の戦いに匹敵する、今の何百、何千倍ものバリエーションを内包する究極のゲームが登場しないことにはムリなんですけどね(笑)。



◀「バーチャ2」はストイックなまでに格闘である 現時点で最高峰であることは否めない



◀練習すればするほど、強くなれるのがいい格闘ゲームの条件ではないだろうか?

奴隷のど

電撃PS増刊号も第2弾が登場し、まことにめでたいことですなあ。余勢を駆って「週刊プレイステーション」と行きたいもんですな。しかしこの「しゅうかんぷれいすてーしょん」というのは、なんともはや、みょうにそそると言いましょうかさそりと言いましょうかサリ……、まるで幼き日に垣間見た週刊プレイボーイのような、甘く切ない神秘の匂いが漂ってきますな。はっいかんイカんイヤんバカんうっふーん(自我のゲシュペルト崩壊中)……。てなわけで、いきなり格闘講話なのだ。右へ。

あなたも今日から闘技者！手軽な戦いの日々にようこそ

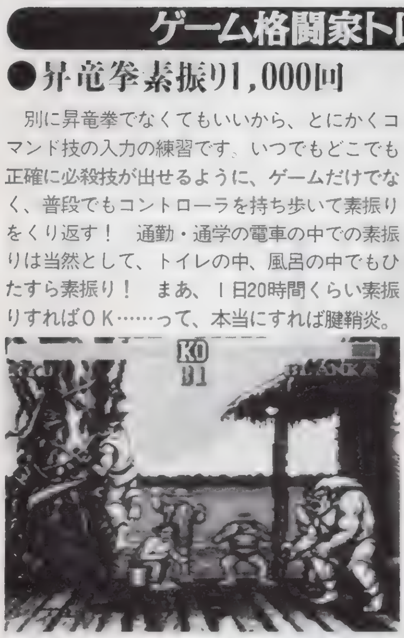
これを読んでる読者のアナタ！　アナタはゲーム機を持っていますか？　持っている方にさらに質問です。格闘ゲームは持っていますか？　持っていればアナタは格闘家です。いえ、反論不可能です。強制的にそうなるので、よろしく♥。

さて、ここではそんな格闘家のアナタに少しでも強くなってもらいたい！　と、いう気持ちを込めて「トレーニングメニュー」と、ゲーセン格闘家の「実録日記」をお送りしましょう。これを読んでアナタ自身がパワーアップし、「体力のないゲーマーでも格闘ができる」ことを世間に広めて回ること……これが我々に課せられた使命です。なぁんて、ホントはそんなに大げさな話じゃないけど。楽しきゃいいや…トホ。

ゲーム格闘家トレーニングメニュー

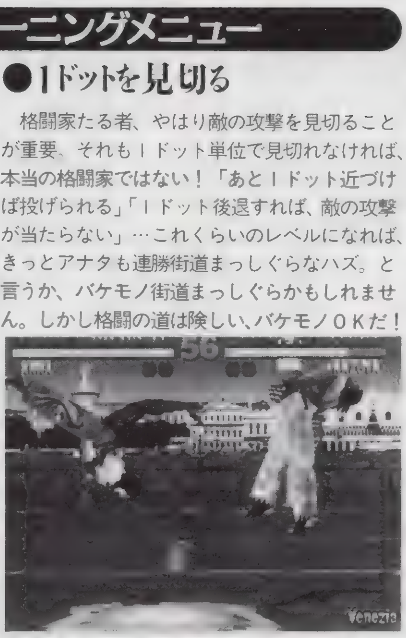
●昇竜拳素振り1,000回

別に昇竜拳でなくてもいいから、とにかくコマンド技の入力の練習です。いつでもどこでも正確に必殺技が出せるように、ゲームだけでなく、普段でもコントローラを持ち歩いて素振りをくり返す！　通勤・通学の電車の中での素振りは当然として、トイレの中、風呂の中でもひたすら素振り！　まあ、1日20時間くらい素振りすればＯＫ……って、本当にすれば腱鞘炎。



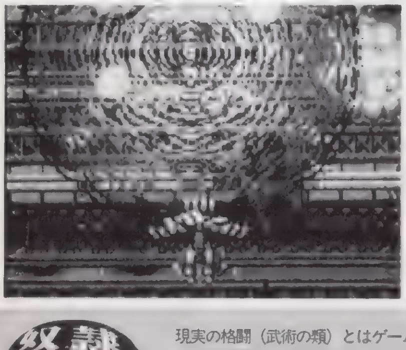
●1ドットを見切る

格闘家たる者、やはり敵の攻撃を見切ることが重要。それも1ドット単位で見切れなければ、本当の格闘家ではない！「あと1ドット近づけば投げられる」「1ドット後退すれば、敵の攻撃が当たらない」…これくらいのレベルになれば、きっとアナタも連勝街道まっしぐらなハズ。と言うか、バケモノ街道まっしぐらかもしれません。しかし格闘の道は険しい、バケモノＯＫだ！



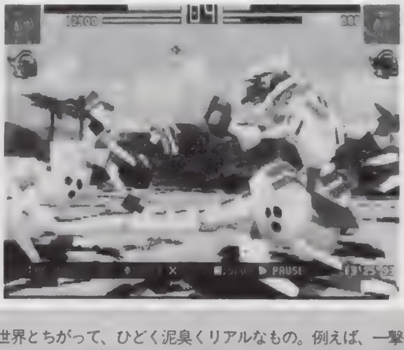
●STGで反射神経を磨く

敵の攻撃を避けるために一番必要なモノ…それは反射神経だ！　そこで、ＳＴＧをばんばんプレイして反射神経を鍛えていこう　しかも、敵の出現パターン、攻撃パターンは決して覚えないで、反射神経のみで先に進んでいく。この方法でＳＴＧの10本でもクリアすれば、もはや無敵！　きっとおハシでハエも捕まえられるように。でも、捕まえたハエは食べないように。

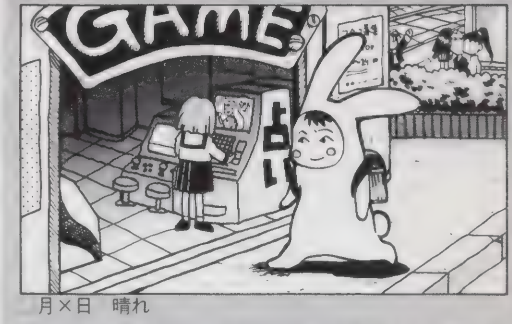


●自分の戦い方を見る

はたして、自分の戦い方は本当に正しいか？もしかしたら、まだムダがあるかもしれない…そんな疑問があるときは、自分の戦い方を見てみましょう。見る方法は「ビデオに撮る」というのが一般的だけど、ＰＳの場合は「ゼロ・ディバイト」「ボクサーズロード」など「リプレイ機能」があるゲームもあるので、それも活用しよう。



アーケード修行日記「実録」



月×日　晴れ

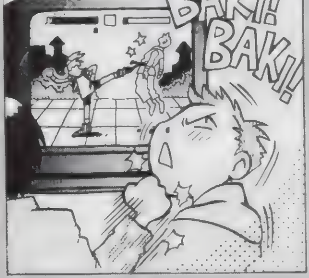
いつもみんなに「カメより弱いウサギ野郎！」と言われているボクちん。そんなひ弱なボクちんが、今日格闘技に勝ったんだ。と言っても、ゲームの中の話なんだけどさ。格闘ゲーム……なんて楽しいんだ。明日もやるぞ！

○月△日　くもり

今日も勝った。もう、この辺でボクちんに勝てるヤツはいないんじゃないかしら？　なんか自信もついたし、今日から「ボクちん」はやめよう。明日からは「オレ」だ！

△月×日　雨

今日は信じられないことが起こった！……そう、あれは19連勝し、20連勝まであと1人勝てばいいというときのこと。ヤツが挑戦してきたのは、そのときだ。どうやら「お茶の水ホール」と言われているスゴ腕のゲーマーらしい



フッ、しかしオレも「格闘無敵」と呼ばれたウサギ。挑戦されて、後に引くわけにはいかない。そうしてオレとポールとの戦いが始まった。

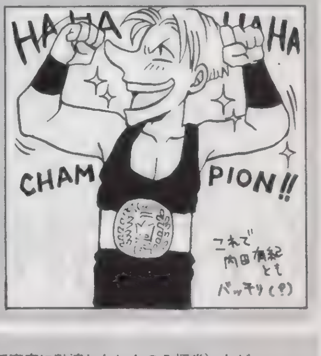
しかし戦いのあと…オレは負けていた。しかも頬にあざが…なぜ？　なぜだぁ！

△月○日　雨

戦いに破れたオレは、修行のため、ギアナ高地（偽・秋葉原近郊）に来ていた。ここでオレは強くなって、お茶の水ポールをぶったおす！　やるぜやるぜ、オレはやるぜ!!

×月○日　台風上陸

ついにこの日がやってきた。２カ月間、ギアナ高地（偽）で修行した力を見せてやる！　意気込んでゲーセンに行ったら、オレを待つかのようにヤツがいた。さっそく対戦を申し込む。お茶の水ポール、ここがオマエの墓場だぜっ！「突き！　突き！　突きぃぃ！」。オレの愛と怒りと悲しみの攻撃が決まったとき、ヤツは倒れていた。…これでオレは、本当にチャンピオンになったのだ。気がついたらオレは涙を流していた。周りのギャラリーも同様だ。しかし、オレの戦いは続く。格闘ゲーがある限り…。



奴隷のどい

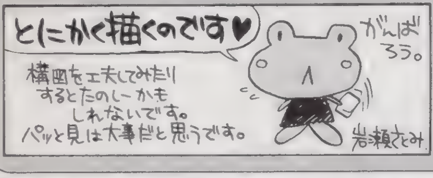
現実の格闘（武術の類）とはゲームの世界とちがって、ひどく泥臭くリアルなもの。例えば、一撃必殺で知られる八極拳（あくまで高度に熟達したヒトの八極拳）もゲームの世界では一撃必殺とはいかないが、本物の一撃はそれこそ一撃でヒトが死んじゃうような攻撃なのだ。そこらへんが難しいところで、ゲームがリアルさを求めると外見や動作の現象面は忠実にはなるが、本質からは遠くなっていく（まあ、避けられない技を喰らって一発で終わりじゃあゲームにならないよね）のだ。何か無常…。

イラスト常連の道

イラストのうまい人を褒め称え、どの辺がいいのかを追求するコーナーです。よろしくね。だめ？

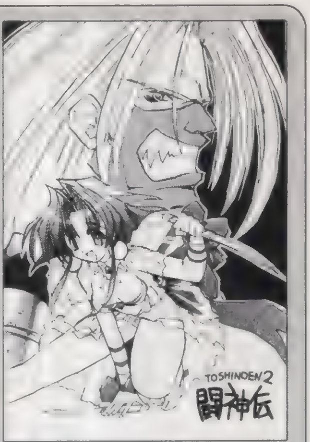
さて、絵のうまい人をほめるコーナーです。当然、スペースも大きくなっております。豪華ですな。

さて、増刊Gでもありましたが、ハガキ投稿のさいの注意点はだいたい、4つ。①：えんぴつで描かない。②：量より質が有利。③：封筒でまとめて送ってもOK（ただし裏に県名と名前を忘れないこと）。④：人とは違ったことをしてみる。これらを守っていると、とても採用されやすいです。特に②。電撃PSの場合、その1枚のハガキにどれだけ魂（笑）がこめられているか？　によって採用が決まります。絵のうまい下手は確かにあるかもしれないけど、力一杯祈りをこめたハガキを描いていればその望みはかなえられることでしょう。いかが？



▲東京都　祥人さん：こ、これはもう、うますぎですな。トーンで作り出した黒いシースルー。奥に書いてあるコメントもなかなか楽しくてOKです。この祥人さんは毎回、ハガキ裏にも鉛筆でいろんなメッセージを書いてくれるので、スタッフ一同楽しみにしてたりします。だって裏は絶対に本誌には掲載されないんだから……その辺が実際の掲載に役立っているかといえば、そうでもないんですが、無いより会った方が嬉しいのも確かです。

▲神奈川県　リットさん：これまたトーンは使用してませんが、細かいカケ編みが時間かかったんだろうなぁっていう作品。「闘神伝」に限らず、最近のキャラクターには小物が付き物。その辺をうまく、質感をだしてっていうのがタイヘンだけど、差の出るところかもしれませんまあ、それ以前にキャラの顔のデッサンが出来てないとダメなんですけどねぇ。デッサンは……大変です。反復練習あるのみですから。大変です



▲秋田県　伊藤にたかさん：さりげない太股がうれしいエリリンですなぁ。しかも父ガイアが超キマッテます。ベタとトーンのバランスも絶妙だし。女の子を描く場合、どこかに「色気」が無いといけないかもしれません。いや、絶対ではありませんが、とりあえず、ゲーム関係のキャラにはお色気は必要じゃないかなぁと。だからといってただ単に乳首みせたり、お○んこ描いたりってワケじゃないんですが……ってわかってますよね？

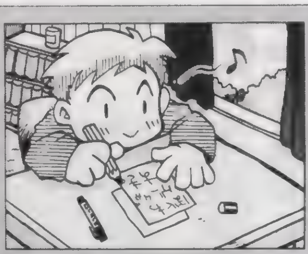
奴隷の趣味アンケート

こんにちわ。趣味です。PSの奴隷となって日夜戦い続ける読者様の趣味を集計してみました。まあ、予想通り、ディープな結果となりましたが……しょうがないっスよねぇ。みんな好きモノなんだから。ゲーム、マンガ、SF特撮、アニメ、モデリングは5つの神器とまで呼ばれてるし（笑）。

◀アニメ、マンガはゲームとは切っても切れない仲？

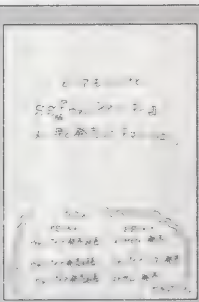
1	マンガ	56
2	アニメ	43
3	小説	39
4	声優	28
5	TRPG	21
5	AV機器	21
7	カラオケ	17
8	投稿	15
9	イベント	14
10	ピアノ&ギター	9
11	モデリング	7
12	特撮	6
13	UFOキャッチャー	5
13	小動物	5
13	心霊現象	5
16	プレゼントハガキ出し	4
16	CD集め	4
18	秋葉原	3
19	文通	2
19	ゲーム周辺機器	2

投稿のススメ



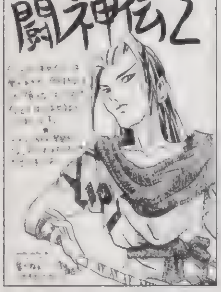
投稿は楽しいなぁってことで、イラストだけでないハガキ投稿の世界も御紹介いたしましょう！

投稿の華はイラストですが、文字ハガキも重要です。絵を描く才能が無くても、何か思いつけば同等に勝負できるってのがいいですよねぇ。文字ハガキを書くコツはとにかく、日頃、面白いとおもった出来事をメモっておくクセをつけること。全ては忘れないことから始まるのです。DPSどでは、超くだらないネタから、今朝の献立の話題まで、何だって受け付けてます。投稿初心者も安心なの！



◀埼玉県　まどのゆき彦さん：確かに。こういう御意見もOKです。

◀東京都　祥人さん：……かわいすぎ！楽しそうです。みんなでマネだ。

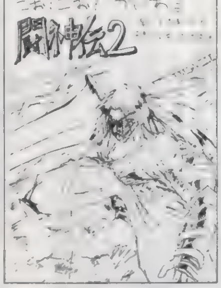


▲大阪府　ROホーミングさん：PSでも「KOF」やりたいですねぇ。お願いSNK。

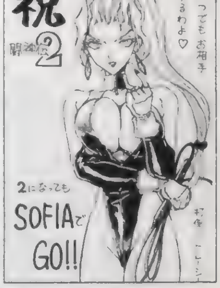
▲神奈川県　てるリンさん：人気上昇「ウィザーズ」。たくさんのキャラを描くのは大変

▲愛知県　HEXAさん：増刊で採用された分も本誌のポイントに加算されます

▲神奈川県　夜魔さん：トレイシーの期待度は高まるばかり。エリス、ソフィアの発表は？



▲岐阜県　白羽凍さん：斬馬刀を振り回す身軽なガイア。わくわくしますよね。



▲兵庫県　ソフィアの奴隷さん：む、胸がぁ……って感じなソフィアお姉さまです。

奴隷のど

格闘ゲーム……知らない者同士の対戦がこんなにポピュラーになるとは誰も予想できなかったんじゃないだろうか？「スト2」が出た当初、当然対戦専用台もないころは、プレイ中の人の脇に立って「乱入いいですか？」と聞くのが礼儀だった。そしてその次に対戦したい人はさりげなく¥100玉を筐体に置く。別にあの頃は良かったと言うつもりはないけど、なんか暗黙の了解があってドキドキしたのは確かだ。とりあえず、対戦相手の顔が見えるだけでも良いのになぁと思う。

PSの奴隷で レッツフィーバー 愛のルンバ

「PSの奴隷」は月刊電撃プレイステーション（毎月30日発売）で連載中の人気読者ページです（自分で言うな？ そうですね。ガッツ石松）。その特徴は、なんとっても業界一密度が高いと滋賀県 山中久常さん（62歳・お年寄り）にも評判のハガキ掲載量。そして、どんなネタでもOKな大きな窓口が自慢です。

では、人気コーナーを御紹介！

- ●ロボコン0点な人SS／
- ●ちょっとしたウワサ
- ●ことわざLet's GO
- ●ギャルとゲームとなみだとちくび
- ●ハードの神様の犬
- ●超読者参加小説
- ●読者参加RPG Nights of Knights
- ●お笑いコマ道場
- ●他機種のことも話したい！
- ●ゲームソフト激論座談会
- ●世界で一番難しいクイズ
- ●PS拡張計画
- ●クソゲーマー万才
- ●奴隷の趣味

興味があるならすぐハガキなのです！

いまなら間にあうたぶん

ささ、スグにでもハガキを書かないと、描かないと！ 愛と哀しみの旅立ちには、ハガキとペンがつきものです。試験がうまくいかなかったり、恋人とうまくいかなかったり……そんなあなたの心の透き間100万光年の彼方まで、真実の愛を誓い合いましょう。そして、あぁそして……あなたの瞳のその奥に、張り付いた、輝く黄金のハガキが見つかることでしょう。そんなワケで、書いてください。お願いします。書いてください。私たちの……ハガキを！ ハガキを！

奴隷のどい

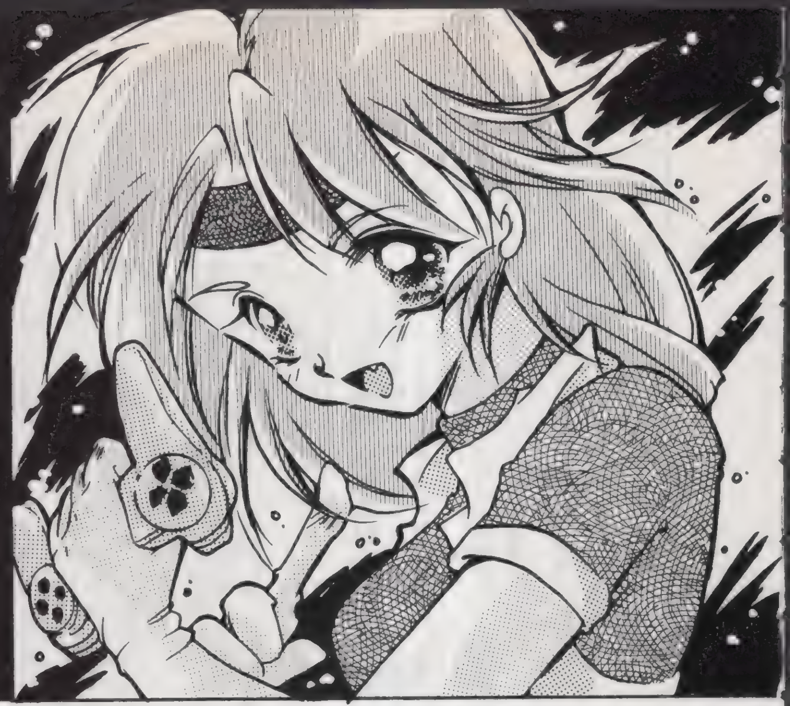
掲載されるとオリジナルグッズをプレゼントします。増刊向けのハガキも、月刊の方のPSの奴隷とポイント制は共通です。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（年度末とかかなぁ）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！ イラストですでに常連化ししている人が何人もいるんで、掲載量が少なめな文章はちと不利？ でも……文章は最高15ポイント獲得できるから逆にチャンスかも！

電撃PlayStation F

愛読者アンケート

アンケートに答えてプレゼントをドカンと当てよう！

このページに付いているハガキに、欲しい賞品（98ページのプレゼントの記事を参照）の番号とアンケートの答、オモテの必要事項をもれなく記入の上、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは11月29日（当日消印有効）です。



【1】今号で、よかった記事3つを下の表の中から選んで番号で答えてください。

①［特報］あすか120％ ②［特報］セーラームーンSS ③［特報］ギルティギア ④［特報］アドヴァンストV.G. ⑤［巻頭特集］闘神伝2 ⑥［巻頭特集］ギャラクシーファイト ⑦［巻頭特集］ソウルエッジ ⑧［格闘無敵］鉄拳2 ⑨［格闘無敵］ヴァンパイア ⑩［格闘無敵］豪血寺一族2 ⑪［格闘無敵］負けるな！魔剣道2 ⑫［発売記念特集］ときめきメモリアル ⑬［記憶素子F］ゼロ・ディバイド ⑭［記憶素子F］鉄拳 ⑮［記憶素子F］ドラゴンボールZ ⑯［記憶素子F］ストリーファイターリアルバトル ⑰［記憶素子F］闘魂烈伝 ⑱［記憶素子F］ボクサーズロード ⑲［記憶素子F］闘神伝 ⑳［記憶素子F］悟空伝説 ㉑［記憶素子F］ツインゴッデス ㉒［まんが］鉄拳2はじめて物語 ㉓［まんが］ボクサーズロードはじめて物語 ㉔［読者コーナー］Fの奴隷 ㉕［特集］カプコン・スペシャル ㉖AMショーレポート ㉗電撃SoftStation ㉘メーカー質問箱F ㉙［とじ込み付録］メモリーカードシールF

❖❖❖❖

【2】今号で、つまらなかった記事1つを上の表から選んで番号で答えてください。

❖❖❖❖

【3】今号の記事の中で、何を読みたくてこの本を買いましたか。上の表から1つ選んで答えてください。

❖❖❖❖

【4】今号の表紙についてどう思いましたか。

①最高 ②よい ③ふつう ④よくない ⑤最悪

❖❖❖❖

【5】今号の価格についてどう思いますか。

①すごく高い ②高い ③ふつう ④安い ⑤すごく安い

❖❖❖❖

【6】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌があれば、その番号を4つまで書いてください。

①プレイステーション通信 ②プレイステーションマガジン ③ザ・プレイステーション ④HYPERプレイステーション

❖❖❖❖

【7】本誌以外によく読むゲーム雑誌の番号を5つまで書いてください。

①電撃PCエンジン ②電撃王 ③覇王 ④ゲーム・オン！ ⑤週刊ファミコン通信 ⑥月刊ファミコン通信 ⑦必本スーパー！ ⑧ブイジャンプ ⑨ゲームウォーカー ⑩電撃スーパーファミコン ⑪㊙スーパーファミコン ⑫ＰＣエンジンＦＡＮ ⑬ログイン ⑭コンプティーク ⑮ファミリーコンピュータマガジン ⑯３ＤＯマガジン ⑰ゲーメスト ⑱寿現夢 ⑲ゲーム批評 ⑳バーチャルアイドル ㉑その他

❖❖❖❖

【8】プレイステーション本体を持っていますか。また②の人は時期を、③・④の人は理由を書いてください。

①持っている ②近く買う予定 ③検討中 ④まだいらない ⑤わからない

❖❖❖❖

【9】プレイステーション以外に所有しているゲーム機を下から選んでいくつでも書いてください。

①セガサターン ②３ＤＯ ③ＰＣ－ＦＸ ④スーパーファミコン ⑤ＰＣエンジン ⑥メガドライブ ⑦メガＣＤ ⑧スーパー32X ⑨ネオジオ ⑩ネオジオＣＤ ⑪プレイディア ⑫ゲームボーイ ⑬ゲームギア ⑭バーチャルボーイ ⑮NINTENDO64 ⑯その他

❖❖❖❖

【10】上のゲーム機一覧の中で、近く買う予定の機種があれば書いてください。

❖❖❖❖

【11】プレイステーションで今後発売予定のプレイしてみたいソフトの具体的な名前を3つまで書いてください。

❖❖❖❖

【12】プレイステーションに移植してほしいゲームタイトルを2つまで書いてください。

❖❖❖❖

【13】いままでに発売されたプレイステーションのソフトで好きなものを2つまで書いてください。

❖❖❖❖

【14】どんなゲームの情報が特にほしいですか。具体的に書いてください。

（例：（どんな）ＲＰＧ、格闘、美少女、etc.）

❖❖❖❖

【15】所有している電撃プレイステーションのバックナンバーの番号を書いてください。

①VOL.1 ②VOL.2 ③第3号 ④第4号 ⑤8月号 ⑥9月号 ⑦10月号 ⑧増刊G ⑨11月号

❖❖❖❖

【16】所有しているプレイステーションソフトの本数を書いてください。

❖❖❖❖

【17】今号の電撃プレイステーションFを買った日にちを書いてください。

❖❖❖❖

【18】電撃プレイステーションの毎月の増刊号をどう思いますか。

①よい ②悪い ③わからない

❖❖❖❖

【19】上の質問で①、②を選んだ人はその理由を書いてください。

❖❖❖❖

【20】この号を何で知ったかを次から選んでください。

①電撃ＰＳ本誌 ②メディアワークスの他の雑誌 ③ラジオＣＭ ④知人から ⑤宣伝ポスター ⑥その他

❖❖❖❖

【21】電撃プレイステーションFへの感想、今後に期待することがあれば書いてください。

❖❖❖❖

 イラスト／あいざわひろし

GoGoRPG
レベルアップで世界を救おう
電撃プレイステーションR
11月15日発売決定
電撃PS増刊　電撃PlayStationRは
「主人公の成長するゲーム」の特集号です
ＲＰＧは冒険の世界！　ロールプレイ＝主人公になりきって、果てしない物語の果てしない未来へ！　アクションからシミュレーションまで、主人公の成長するゲームの集大成！『ときめきメモリアル』『第４次スーパーロボット大戦Ｓ』『ツインビーミラクル』『ビヨンド ザ ビヨンド』『藤丸地獄変』…etc
今後の電撃ＰＳスケジュール
10/30 月刊・電撃プレイステーション12月号
11/15 増刊・電撃プレイステーションR
11/30 月刊・電撃プレイステーション1月号
12/〜 増刊・電撃プレイステーションZ
12/末 月刊・電撃プレイステーション2月号

郵便はがき

おそれいりますが
50円分の切手を
はってください

1	0	1	-		

東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館

電撃PlayStation プレイステーション

プレゼントF係

〒				－			ここにはなにも書かないでください→			
住所	都道府県									
							TEL　　（　）			
氏名	ふりがな 男・女						生年月日	年（西暦） 19	月	日
職業		1小学3年以下　2小4　3小5　4小6　5中1　6中2　7中3 8高1　9高2　10高3　11短大・専門学校生　12大学生・大学院生 13予備校生・浪人　14会社員　15アルバイター　16無職　17その他								

キリトリ線

P.98電撃PSプレゼントのほしい賞品の番号は

【1】 【2】 【3】

【4】 【5】

【6】

【7】

【8】 時期または理由

【9】 【10】

【11】

【12】

【13】

【14】 【15】

【16】 本 【17】 月 日 【18】

【19】 【20】

【21】

キリトリ線

CAPCOM Special!

カプコン重大発表!

コンシューマ用に開発中 やはり人気シリーズの3D版なのだろうか？

8月10日、突然の発表

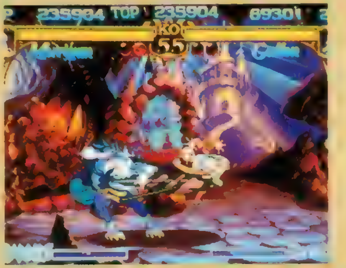
8月10日に開催された「カプコンサマーフェスティバル'95IN国技館」当日の午後、会場地下の大広間でこの重大発表はなされた。内容は、第一にカプコンが3Dポリゴン技術を駆使した対戦格闘ACTを家庭用ゲーム機（次世代機）用に開発中であること、第二に発売は来年3月までを予定していることの2点であった。さらに付け加えるならば、このタイトルはあくまでも家庭用ゲーム機のソフトとして開発中のものであり、先月のアミューズメントマシン・ショーで電撃発表されたアーケード版「闘神伝2」とはまったく別ものであることも、現在までに明らかにされている。

「カプコンが開発する3D対戦格闘ACT」。そう聞いて胸をときめかせないゲーマーはいないだろう。言うまでもなく、今日の対戦格闘大ブームの基礎を単独で築き上げ、今なおそのトップメーカーとして君臨するカプコンである。そのカプコンの、初の3D対戦格闘……様々な予想、予測が脳裏を駆け巡りに巡りまくる人も多いのではないだろうか。というわけで、電撃プレイステーションは大胆にも、その一切が謎につつまれたままのタイトルを大予測する！　まず2D対戦格闘と3D対戦格闘の違いを明らかにし、そこに過去にカプコンが行ってきた対戦格闘ACTの改革を加味して、ポイントを絞り込んでみた。どれだけ当たるか、それとも全然当たらないか、それは対戦格闘の神のみが知るところだ。

あれか？

誰もが期待する「ストリートファイターII」シリーズの3D版。実際に、カプコン初の3D対戦格闘である以上、強烈なインパクトが必要になることは間違いない。「ストII」ならば、その点でまったく問題はない。

『ストリートファイターII』シリーズ



これか？

PS版がいよいよ発売間近に迫った『ヴァンパイア』。キャラクター個々の人気の高さという点では「ストII」と同等の根強いものを誇っている人気シリーズだけに、可能性は十分にあるはずだ。

『ヴァンパイア』シリーズ

どれだ？

「カプコンといえば？」こう聞かれるとその答えは十人十色かもしれないが、それらのタイトルの中から、新たに対戦格闘ACTとなるものが出てくるかもしれない。3Dポリゴンのロックマン……見てみたい気がする。

その他のシリーズ

それとも？

予測のしようはないが、可能性はないとは言えない。ただし、先にも書いた通りカプコン初の3D対戦格闘である以上、絶対に成功を収めなければならない。そのためには既存のシリーズを3D化する方が安全ではある。

まったく新しいタイトル

カプコン3D対

©CAPCOM

の「3D対戦格闘」を大胆予測!

遂にッ! 遂に対戦格闘ACTの雄
カプコンが3Dポリゴンタイトルの
開発を発表した!
果たしてそのタイトルは?
システムは? キャラクターは?
大いなる謎に電撃が肉迫する!!

戦格闘開発中!!

差異

2D対戦格闘と、3D対戦格闘。その決定的な違いは何なのか？

2D

現在の2D対戦格闘につながる元祖タイトルとしては、カプコンの『ストリートファイター』が挙げられるが、しかし、本来的な意味での元祖は、横スクロールACTのボス戦ではないだろうか。『ストリートファイター』は「ボス戦だけのACT」として企画されたのではないか。

キャラクターの変幻自在な姿

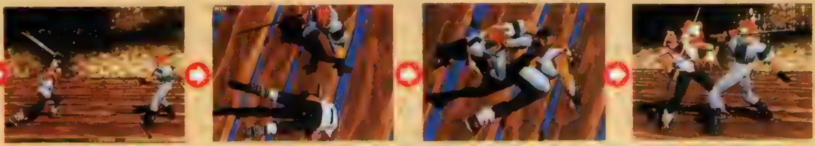
できること、できないこと

２Ｄ対戦格闘と３Ｄ対戦格闘には、それぞれできることと、できないことがある。例に挙げたように、２Ｄのキャラクターならば変幻自在に姿を変えることができるが、対戦中の自由な視点切り替えは不可能だ。反対に３Ｄポリゴンで描かれたキャラクターは、ポージングは簡単でも、おいそれとは簡単に変形させることはできない。

しかし現在のアーケード及びコンシューマには、それぞれが混在して互いにしっかりとファンの気持ちをとらえている。それを考えると「２Ｄだからしかたがない」であるとか「３Ｄだからこれしかできない」というのは、言い訳にすぎないということになってしまう。ファンはいつでも欲張りなものだ。カプコンの３Ｄ対戦格闘には、２Ｄの楽しみを併せ持っていてもらいたいと願うのが人情というものである。できないことにも敢えて挑戦してほしいと願ってしまうのだ。

そこで、大胆予測－その１－。カプコンの３Ｄ対戦格闘では、キャラクターが変形して、しかもその様子を最も迫力ある視点から見せてくれるのではないだろうか！　ただし、これはその題材が「ヴァンパイア」のような空想上の生物が登場するゲームであった場合に限られるのだが……。

迫力ある視点切り替え



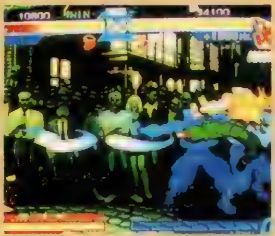
PSは、その最初期から『闘神伝』があり、『鉄拳』『ゼロ・ディバイド』が続き、最も多くの3D対戦格闘タイトルを有するハードである。ポリゴン描画に関してはやはり現行ハード最強なのである。また、それぞれが独自のスタイルやコマンド体系を持っているのも面白い。

3D

©TAKARA 1995

挑戦

互いのおもしろさを吸収するために、実現しつつあるアイディア



空間表現は理論上、不可能となれば、いかにして演出とシステムで奥行き感を感じさせるか？

2D対戦格闘になくて3D対戦格闘にあるものと言えば、やはり空間表現だろう。もちろん、そのまんまの意味では不可能である。2D対戦格闘が講じる対抗策としては、やはり演出とそれに密接に絡み合ったシステムで、なんとか空間のようなもの、奥行き感とでも言うべき感覚を感じさせるようなものを作り上げるしかない。『ストリートファイターZERO』のゼロ・カウンターやダウン回避技などは、それを狙って用意されたものなのではないだろうか。また、少し本題とは外れるがリュウ+ケンでベガと戦うドラマチックバトルも、挟撃というテーマがあり、十分奥行き感を感じさせてくれる好演出だ。

大胆予測－その2－は、これだ。カプコンの3D対戦格闘には、2Dで実現している様々な好演出+システムが盛り込まれるに違いない。少なくとも「ストII」でいうスーパーコンボ（『ヴァンパイア』ならスペシャル必殺技）はほしい！

「空間表現」は、実現するか!?

3D空間を切り裂く「飛び道具」

3D対戦格闘の元祖、セガの「バーチャファイター」がそうだったためか、3D対戦格闘というと、より現実の格闘技に近い非常にストイックなものをイメージされがちだ。それはそれで大成功をおさめて熱狂的な指示を受けているのだが、しかし、やはりゲームには現実離れした楽しみもあってほしいもの。中でも「ストII」の波動拳に代表されるような「飛び道具」を常識としている3D対戦格闘は今のところ「闘神伝」しかない（『鉄拳2』ではラスボス、デビル・カズヤがビームを放つが）。

大胆予測－その3－は、カプコンの3D対戦格闘には「飛び道具」が入っている！　だ。これは是非にも実現してほしいところ。3D対戦格闘も、そろそろ飛び道具がバシバシ飛びかうド派手な画面で戦いたいものだ。イメージの問題かもしれないが「バーチャファイター2」よりは「鉄拳2」に近く、現実のシミュレートではなく、ゲーム性の高いものにしてほしい。もともと『ストリートファイター』シリーズがそういうものであったはずだし、カプコンの高い演出力とシステムの練り込みがあれば、必ず実現できるはずだ。ついでにいうと、技が当たったときの当たり判定グラフィックも派手めにお願いしたい。

人間離れしたキャラの動きや「飛び道具」を、いかにして3Dポリゴンで表現するか？

CAPCOM Special!

カプコンだからできることがある!

ストリートファイターII

「ストII」にあったこんなシステムを活かしてほしいというようなことではなくて、そのものズバリの『ストリートファイターII 3D』の登場をもしかすると誰もが望んでいるのかもしれない。それは一つの希望ということでおいておくとして、では、『ストII』からはどんなシステムが3D対戦格闘に盛り込まれるだろうか？　やはりその多くは最新作「ZERO」からのものになるはずだ。先にも挙げたゼロ・カウンターやダウン回避技などの、戦略性をグンッとアップさせるシステムは是非盛り込んでほしい。ただ殴る蹴るといったことに終始してしまいがちな3D対戦格闘だけに、そうした「小さなことかもしれないけれども、効果は大きい」システムがあると、対戦の盛り上がり方はハンパではないはずだ。

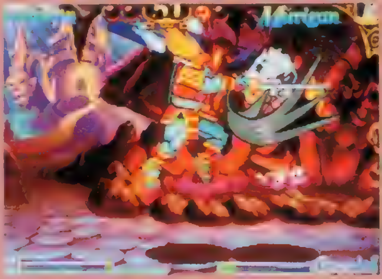
▲隠れキャラの一人、ダン。これまでの「ストII」シリーズにはなかった技体系を持つ異色のキャラ。こうした隠しの存在にも期待したい。

▲「スパIIX」では、あのベガを一蹴して登場し、「X－MEN」ではミュータントと互角に渡り合った豪鬼。絶対に登場してほしい！

ヴァンパイア

ここからすべてが始まったといってもいいほど、（カプコンの）対戦格闘の歴史上、重要な作品となった「ヴァンパイア」。チェーンコンボをはじめとする様々な新システムを見事に消化した絶妙なゲームバランスは、ほとんど神業に近いものがあった。PS版への期待も日増しに高まっているところだ。

さて、『ヴァンパイア』から盛り込んでもらいたいのは、やはり前方後方ダッシュと空中ガード。特に一回持ち上げてしまえば後は空中コンボを叩き込むだけという単調な展開（それでもその豪快さは魅力でもあるが）になりがちな3D対戦格闘だけに、例えば浮かされたときの体勢によっては空中ガード可能というふうになっていれば、そうとう熱い攻防が予想される。



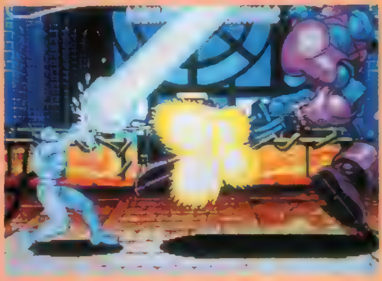
▲今は当たり前のことになってしまったが、発表当時は斬新さが話題を呼んだ空中ガード。反射的にできるようになれば、しめたもの。

▲空中ガードがあるならば、空中で必殺技が撃てるようになってもいいだろう。空中でのコマンドが違う必殺技（ソウルフィストなど）もあった。

X-MEN

間もなくセガサターン版が発売される「X－MEN」。内容的には「ヴァンパイア」を引き継いだものになっていたが、一つ、「X－MEN」オリジナルで3D対戦格闘に応用できるシステムがある。それは攻撃ボタンが必殺技の強弱ではなく、上下の方向を決定するものだという点だ。立体空間でのバトルとなる3D対戦格闘では、この方向という概念が非常に重要なものになってくるはずだ。例えば「鉄拳」でもパンチ／キックそれぞれの2つのボタンは強弱ではなく左右を決定するものになっている。

これに同じく「鉄拳」のレバーちょい入れor入れっぱなしを組み合わせれば、必殺技の左右＋上下の方向を決定するというシステムが完成するのではないだろうか。



▲これまでは技の強弱を決定していたボタンに、技の方向を決定するのだという新しい役割を与えた「X－MEN」。

▲特にアイスマンのアイスビーム、アイスアバランチでは、そのことが戦略上重要な意味を持っていた。

様々なシステムを予測!!

2段ジャンプ

「X－MEN」に採用されていた2段ジャンプ。これを3D対戦格闘に持ってくることはできないだろうか。どうしても空中コンボ（正確には浮かせてコンボ？）に終始しがちな3D対戦格闘だけに、いっそのこと最初から空中での攻防も「アリ」にならないだろうか？

スーパーコンボゲージ

「スパIIX」から採用されているシステムだが、その内容としてはやはり3段階にストックできて、技の性質もそれぞれ違うという「ZERO」のものが最も優れている。ただし、方法としては『ヴァンパイア』のようにためてから使うまでに制限時間があるというのもおもしろいかも。

目押し

「目押しコンボ」と書かずに、敢えて「目押し」としたところがミソと思ってもらいたい。コンボは絶対に入るだろうから、それを目押しできるように変化する当たり判定グラフィックがほしいということなのだ。ゲームの演出自体も派手めになるし、『ヴァンパイア』で鍛えた技も活かせる。

チャージアイテム

対戦格闘ではないが、カプコンの「エイリアンVSプレデター」にあったチャージアイテムを3D対戦格闘に応用してほしい。これを拾うといわゆる「乱舞」系のモノスゴイ技が出るというのもおもしろいのではないだろうか？　このアイテムの出現条件を設定するのが難しそうだが。

追い打ちの自由化

これも「X－MEN」にあったもの。倒れた相手にも自由に攻撃できるというものだ。従来の3D対戦格闘では「追い打ち攻撃」という限定された技しか使えなかったが、それをもっと自由にしようということなのだ。起きあがりの攻防が、また一段と熱いものになるだろう。

豪鬼

たとえその題材が『ストII』シリーズ以外になろうとも、是非是非、いや、絶対に隠れキャラとして豪鬼には登場してもらいたい。3D空間をフルに使って、登場シーンでは阿修羅閃空で相手の周囲を1周するとか、それくらいの演出もほしい。背中の「天」一文字をどう輝かせるかに注目。

派手で楽しい3D対戦格闘を!

「開発中」ということ以外は、何一つ明らかにされない……が、しかし！確実に前進はしているはずなのだ!!

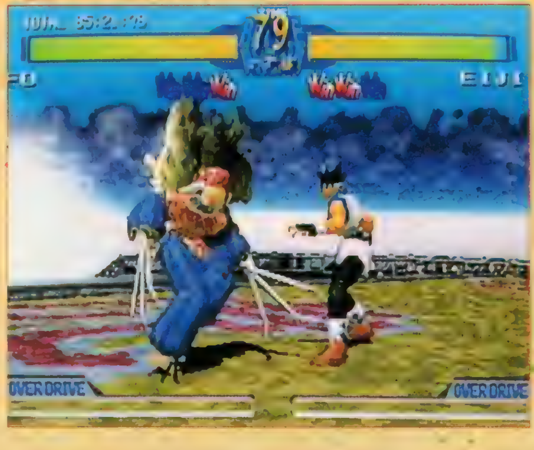
これらの予測をすべてカプコンに判断してもらったのだが、現時点では一切、ノーコメント。というか、実際には開発スタッフの中でも極一部の人間しかこのタイトルについて知らされていない（トップシークレットってことね）ために、答えようがないというのが正解らしいのだ。

しかし、その口ぶりから、かなり斬新なシステムを盛り込もうとしているのでは？という感触だけは得られたのだが……。というわけで、繰り返しになるがこの大胆予測の信憑性は、対戦格闘の神のみぞ知る、である。

ちなみに発売予定は「来年3月までには」とのこと。あと半年以内に、対戦格闘ACTに再び革命が起こることだけは間違いないようだ。

アーケード版『闘神伝2』の開発をサポート!

全PSユーザー注目の『闘神伝2』。PS版は前作同様タカラから発売されるのだが、アーケード版はカプコンから発売される。これは本格的に開発をカプコンが、というものではなく、これまで培ってきたノウハウを提供してよりよい『闘神伝2』を作ろうというものらしい。



◀画面下に用意されたゲージ。この存在が最も明確に前作との違いを際立たせている。

CAPCOM Special!

ライバル

ストリートファイターZERO

『ストⅡ』シリーズの集大成ともいえる最新作の『ZERO』。今回は、登場キャラクターの関係と新たに追加されたシステムをまとめて大紹介! 意外な発見があるかもよ。

サガット

ケン

リュウ

熱きライバル

ストーリー性が重視された『ZERO』では、各キャラごとにラスボスが異なる演出が採用されている。このリュウ、ケン、サガットの3人は、リュウを中心にライバルというキーワードで結びついている。リュウでプレイするとサガット、ケンではリュウ、サガットならリュウとうまい具合に絡んでいるんだ。ちなみに、『ストⅡ』の後ということでサガットにはリュウにつけられた胸の傷がちゃんとあるぞ。

©CAPCOM ※画面はすべてアーケード版のものです。

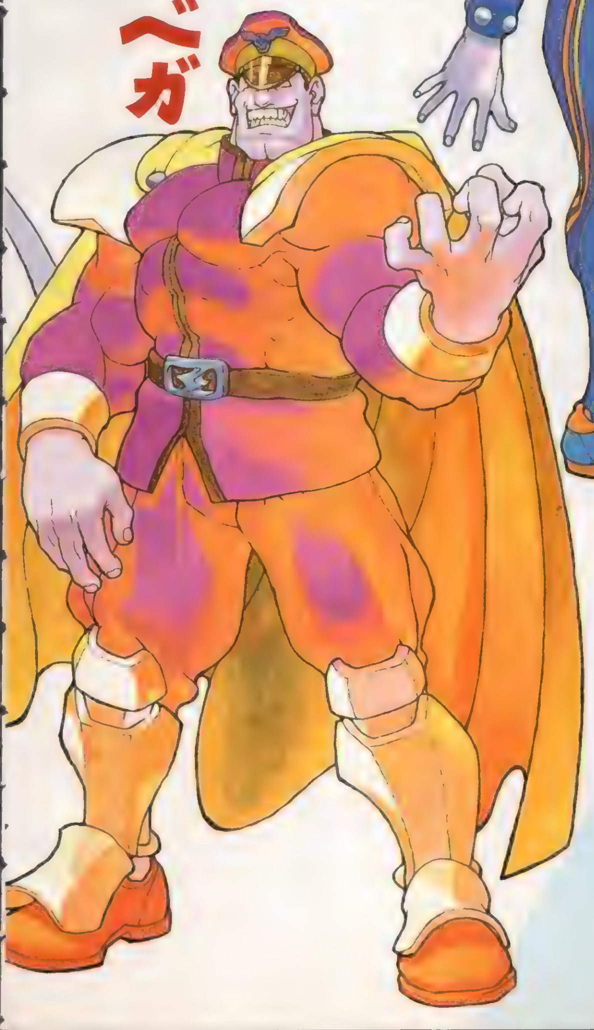
宿命と

『ストII』のパラレルワールドがここに!!

「ＺＥＲＯ」の時代設定は、『ストII』の数カ月後ぐらいという、とってもファジーなものだ。となると……ここで疑問になるのが、何故この時代でリュウとケンは空中竜巻旋風脚、春麗は「ストIIＸ」で使用していた天昇脚が使えるのか？　というところ。しかも別のシリーズからガイ、ソドムが登場するなど、時代設定だけでなく世界観もムチャクチャだと感じた人も多いかもしれない。しかし『ＺＥＲＯ』は、「ストリートファイター」のパラレルワールド、おとぎ話のようなものだ。そのムチャが、逆に楽しみに感じられないだろうか？

宿命との戦い

こちらは、ベガを中心にした宿命の対決グループ。春麗は消息を絶った父を追って麻薬組織を捜査、その先に待ち受けていたシャドルーの総帥ベガにたどり着く。新キャラのローズは、ベガが放つ巨大な悪のパワーを感じ、この力を闇に封印することが自分の使命だと悟り戦いへ赴く。ベガを取り巻くそれぞれの宿命……。

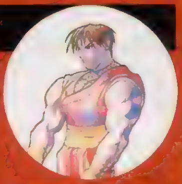


その他の登場キャラクターは?

ナッシュ

ガイルの戦友のナッシュ…とは正式に発表されていない彼。麻薬組織を叩くためベガと戦うことに。

ガイ



新・武神流を完成させるために、武者修業の旅を続けているガイ。彼のラスボスもベガだ。

アドン

リュウに破れたサガットに引導を渡し、ムエタイこそが世界最強の格闘技だと証明するため戦う。

ソドム

日本刀を十手に変え、マッドギアを再結成するために戦い続けるソドム。彼のラスボスはガイだ。

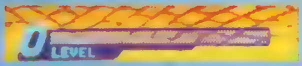
バーディー

巨大な麻薬組織のウワサを聞きつけたバーディーは、名をうるため戦う。彼のラスボスはベガ。

進化し続ける『ストII』シリーズ その数々の新

シリーズ7作目を数える『ストリートファイターZERO』。さすがに対戦格闘ACTブームの火つけ役なだけに、シリーズを重ねるごとに新キャラや新必殺技が加わったり、システムなどが変更され常に進化し続けてきた大作だ。ここでは、シリーズの集大成ともいえる「ZERO」に加わった新システムを項目別に紹介するぞ。シリーズ全体を通して受け継がれたものをアレンジしたり、新しい可能性を秘めたシステムなどいろいろ。プレイしたことのない人もこれで予習しておこう。

CHECK-1 スーパーコンボゲージ



『ストIIX』でも画面下にスーパーコンボを出すためのゲージがあったが、「ZERO」のゲージはこれに汎用性を持たせたシステムになっている。スーパーコンボゲージは、敵を攻撃（空振りでも可）するか敵の攻撃をガードあるいは喰らうことで溜めることができる。ゲージは後で紹介しているスーパーコンボやZEROカウンターを出すためのものなのだ。

◀▲画面下に表示されているゲージに注目。ゲージには3段階のレベルがあるぞ。

CHECK-2 ZEROカウンター

ZEROカウンターとは、『ヴァンパイア』で初めて採用されたガードキャンセルシステムに似たもの。敵の攻撃をガードしたときに素早く←↙↓＋パンチまたはキック（キャラによって異なる）と入力することでガードが解け、敵の攻撃の戻りモーション中に反撃することができるのだ。ZEROカウンターを出すためには、スーパーコンボゲージが最低レベル1以上必要。このリスクを考えると、スーパーコンボを狙った方がいいのかな？

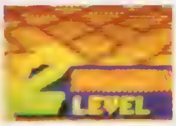
▲敵の攻撃をガードした瞬間、コマンドを入力することでZEROカウンターにつながる。しかし、これも万能ではなく、乱舞系の必殺技の1発目をカードキャンセルしても、次の技に負けて潰されてしまうことも多々あり。リスクが大きいのだ。

CHECK-3 スーパーコンボ

▲スーパーコンボは、キャラクターが残像するエフェクトがかっこいい。一発逆転を狙っていこう!!

▼キャラクターによって技が異なるため、実戦的なものからイマイチ使う条件が難しい技といろいろある。自分の使うキャラクターのスーパーコンボをチェックしよう。

レベル❶

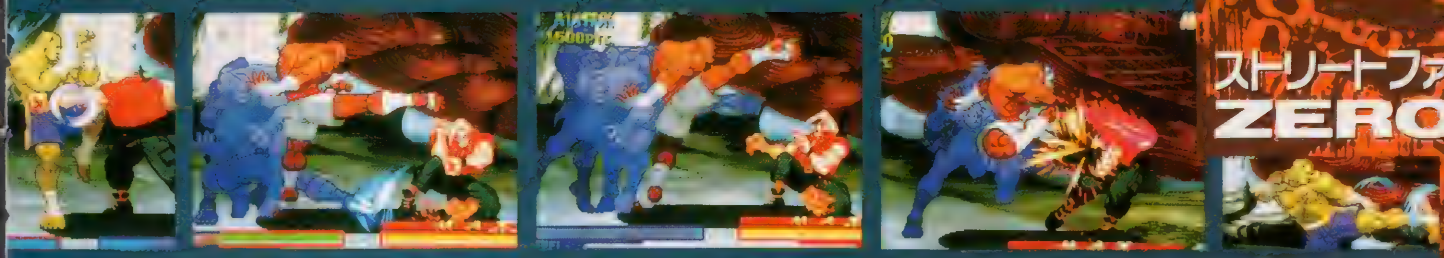


レベル❷

レベル❸

スーパーコンボは、ゲージを消費することで使用できる必殺技よりも強力な技だ。コマンドが入力されると背景が暗くなり、スーパーコンボでトドメをさすと画面がハデにフラッシュする演出がされている。

スーパーコンボには1～3のレベルがあり、溜まっているゲージと同時に押すボタンの数でレベルを任意に決定することができる。例えば、レベル3までゲージが溜まっている場合、レベル1とレベル2のスーパーコンボに分けて2回使うことも可能。レベルが高いほど攻撃力が高いから、一発逆転を狙えるのだ。



ストリートファイター ZERO

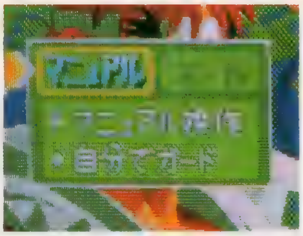
システムを総チェック!

▶春麗の「ゴメンね！」は、全国的に話題を呼んだ挑発だ。

ストリートファイター ZERO

●ジャンル／対戦格闘ACT●メーカー／カプコン
●発売日／今冬予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可(2人)

CHECK-4 オートガード



対戦格闘の超初心者救済のために採用されている、オートガードシステム。これは、方向キーを後ろへ入力しなくても敵の攻撃に反応して自動的にガードしてくれるというもの。自分が立った状態で敵にしゃがみキック（下段攻撃）を出されてもＯＫだ。しかし、オートガードも万能ではなく、通常でガード方向に入力すれば防げる状態でないとダメ。自分の攻撃モーションの戻りや敵の投げ技などがこれだ。オートガードには回数が設定されてる。

CHECK-5 ダウン回避技

敵の投げ技や必殺技など、技を喰らって倒れてしまうのを防ぐのがダウン回避技だ。地面に着く寸前に、←↙↓＋パンチボタンを入力することでキャラクターが受け身をとり、前転してそのまま起き上がる。しかし、ダメージを軽減する効果はないぞ。

▲前転中は無敵なので、間合いによっては敵の背後に回って攻撃も。

CHECK-6 挑発

「ＺＥＲＯ」での目玉（!?）といえるシステムが、この挑発アクション。スタートボタンを押すことで各キャラクターごとに個性的な挑発ポーズをとるんだ。シリーズでは初の試みだが、ゲーム中の戦いでは特に意味のあるものではない。お遊び要素としてはかなり笑えるシステムで、対戦などで待ちプレイをしているヤツにイヤミを込めてやるといいかも。また、春麗の挑発だけに攻撃判定がついているのも見逃せない。

CHECK-7 ZEROコンボ

ＺＥＲＯコンボとはスーパーコンボとは性質が異なり、通常技を通常技でキャンセルすることの名称を指す。基本的にパンチまたはキック攻撃の弱→中→強という流れで技がつながるようになっている。これを利用して、しゃがみ弱パンチ→しゃがみ中キック→立ち強パンチといった連続技が可能。最後の強パンチにキャンセルをかけて必殺技を出せば強力な連続技の完成というワケ。また、方向キーを加えた特殊通常技にもつなげることができるのもポイント！

弱 ▲弱パンチまたはキックからスタート。立ち、しゃがみ状態に関係なく出せる。

中 ▲続けて中攻撃のボタンを押す。技のつなぎは、ボタン連打でもＯＫ！

強 ▲最後に強攻撃につなげてコンボ完成!!

33rd AM·SHOW SPECIAL REPORT

アミューズメントマシンショー スペシャルレポート

9月13～15日まで、3日間にわたって開催されたAMショー。そのもようを格闘ACTを中心に紹介していくぞ。PSへの移植が期待される作品はもちろん、最新システムを使った話題作もいち早く掲載しちゃうので、隅々までしっかりチェックしておこうぜ。

格闘ACTを中心に㊢注目の最新アーケードゲームを直撃

A·STG セガ

電脳戦機バーチャロン

最先端の3次元CG技術を駆使したアクションシューティング。2本のレバーで自機のロボットを操作し、敵と1対1で戦う。2人対戦も白熱！

新感覚のサイバー3DSTG対戦バトルが熱いぜ！

まず最初は最先端のＣＧ技術を駆使した『電脳戦機バーチャロン』だ。中型の特殊きょう体を使ったアクションシューティングなんだけど、映像がとにかくリアル！選択できる８機のロボットも、実力派のメカデザイナー、カトキハジメ氏が手がけているだけあって超カッコイイぞ。見た目も熱いがプレイするとさらに白熱。１対１での戦いは戦略的要素が強く、プレイするほどに燃えてくる！

◀[illegible]

▲壁に隠れて攻撃したり、敵の攻撃をダッシュで避けたりと、戦略を考[illegible]

◀[illegible]備している武器も個性的。使いかたもいろいろ考えられそうだ

キャラデザインはカトキハジメ氏！

アーケードから見たPSの未来①

アーケードゲームが要チェックなワケ

ユーザー共々PSやセガサターンで発売されるゲームって、この1年で一気に進化したよね。もう「ポリゴンを使ったゲーム」ということだけじゃぜんぜんウリにならないし、みんなも「ポリゴンで動く～っ！」っていっても見慣れちゃってるからあんまり驚かないでしょ。それにアーケードで新作が発表されても「どうせ○○に移植されるんじゃない？」という会話が、その時点で成り立ってしまう。アーケードと家庭用マシンの差がなくなりつつあるのかな。だったらいっそのことアーケードの新作発表会を家庭用ゲーム機で今後発売されるソフトの発表会と考えられるよね。今回の出展された作品の中にも遠からず近からず、また直接じゃなくても同じようなアイデアを取り入れた作品が登場するに違いない。そういう情報を先取りする意味で、アーケードゲームも必ずチェックしておく必要があるだろう。今回紹介したゲームの移植の可能性は、P161の最後で表にまとめてあるので気になる人はぜひ参考にしてほしい。

◀現在はまったくの[illegible]

©SEGA 1995 ©MARVEL SUPER HEROES TM & ©1995 MARVEL ENTERTAINMENT GROUP, INC. ©CAPCOM 1995

格闘ACT ファイティングバイパーズ

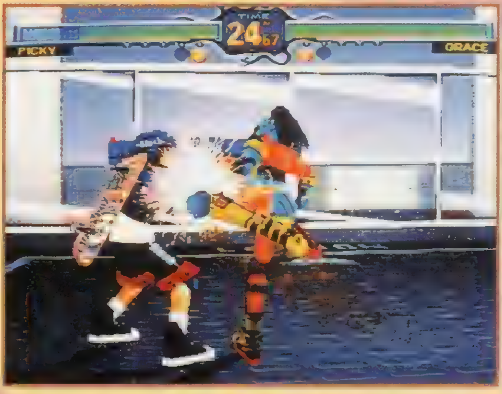
セガ

「バーチャファイター」を開発したセガのAM2研が贈る格闘ACT。金網で仕切られたリングで、8人のファイターたちが1対1の戦いを繰り広げる。

『バーチャファイター』ノリのポリゴン格闘ACT 今度は金網デスマッチだ!!

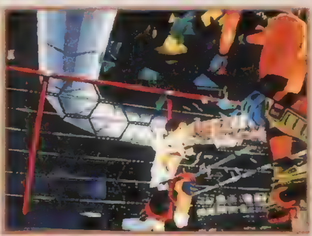
セガAM2研が贈る最新ポリゴン格闘ACTがついに公開された。今までとは違う大きな特徴は、リングに金網が張られていること。コレにより新しい戦いかたが可能になったぞ。さらに8人の登場キャラは、それぞれ〝アーマー〟と呼ばれる防具を付けている。これがダメージを受けて砕け散ると、受けるダメージが大きくなる！といった新システムも導入されているのだ。

◀セガのブースには対戦台かズラリ！　戦いは始まっていた…



リングアウトは無いのだ!!

四方を金網で仕切られているのでリングアウト負けは無いぞ。それにこの金網のおかげで相手を思いっきり殴り飛ばしたり、また金網に押しつけて連続攻撃を叩き込むなど、新たな戦略が生まれそうとにかくこの金網は、敵にも味方にもなる役割をもっているのだ。



◀……が無いので思いっきり戦えるぞ

格闘ACT マーヴル・スーパーヒーローズ

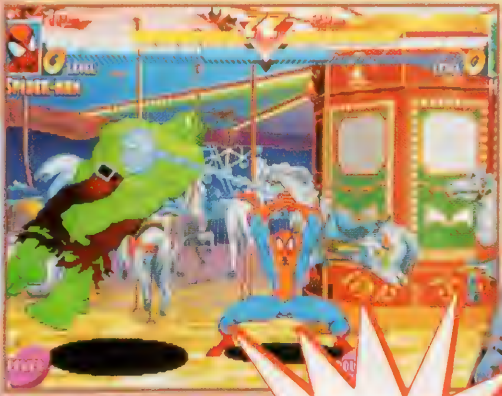
カプコン

同社の格闘ACT『X-MEN』のパワーアップ版的な作品。登場キャラ、システムとも充実し、よりエキサイティングな戦いが楽しめるようになった。

『X-MEN』を超えるハイパー格闘ACT 登場キャラもひと味違う!

今回発表された『マーヴル・スーパーヒーローズ』は、格闘ACT『X-MEN』の後継作と考えれば、話は早い。だが単なるバージョンアップと考えるのは大間違いだ。まず登場キャラからしてスケールが違う！　なんとマーヴル・コミックスのスーパーヒーローばかり10人が集結しちゃっているのだ。おかげでいままで不可能だったヒーロー同士の夢の対決もじゃんじゃん実現できそうだぞ。さらにシステム関係もジェム（パワーアップアイテム）を取ることによって、新たにいろんな能力が備わったりと、一段と奥の深いモノに仕上がっているのだ。今までの常識をはるかに超える超絶バトルに乞うご期待！

▲カプコンブースにも対戦台がいっぱい！



◀……ヒーローが登場。「X-MEN」……

◀……ヒーローが集結！

サイロックなおね～さんがグーですぅ～！

アーケードから見たPSの未来

PSユーザーにはセガのゲームは関係ない!?

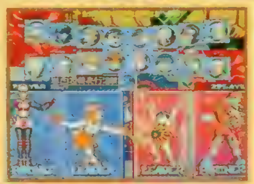
セガのアーケードの作品ならば当然のようにセガサターンへの移植が考えられるよね。それゆえPSユーザーにしてみれば「サターンは持ってないから、セガのアーケードゲームなんて関係ないや」と思うのは当然かもしれない。だが、その考えは大きな間違いだぞ。なぜならゲーム業界はけっこうせまい！背中合わせに動いている2つのゲーム機が、お互いに影響をあたえないハズがないのだ。それにメーカーがどこであろうと、アーケードでヒットした作品が家庭用のゲーム機に移植されないということも、現在のゲーム業界ではまず考えられないことだろう。まあ直接移植されるんじゃないにしてもアーケードでヒットした作品ならば、手を変え品を変え、同じようなシステムやアイテアを採用したゲームが必ず発売されるんじゃないかな。だから今回のショーに出展されているゲームも、発売メーカーなどを問わずチェックしておかなくちゃ、時代のニューウェーブについていけなくなっちゃうぞ。

対戦格闘ACT 豪血寺外伝 最強伝説

アトラス

異色の格闘ACTとして話題になった『豪血寺』シリーズの最新作。変身後のキャラも使用可能なのだ。

ペアマッチも可能！ さらにエキサイティングにパワーアップ!!



シリーズ第３弾は新要素が盛りだくさん！ ２人のキャラを選んでのペアマッチができたり、変身キャラとして登場していたスーパークララやポチが１人のキャラとして選択できるようになったりと、あらゆる面が豪快にパワーアップしているぞ。さらに各キャラに新必殺技を追加！ 一発奥義などもド派手になっていて、対人、対COM戦ともますます盛り上がるのだ。

ACT ロックマン ザ パワーバトル

カプコン

SFCでは7作目まで発売されている『ロックマン』がついに登場！ 対ボス戦のみの戦いは燃えるぜ。

ついにアーケードに登場！ 見所満載のデキにカンゲキ

ＳＦＣではシリーズ第７弾まで発売されているあの『ロックマン』が面クリア型ＡＣＴになってついに登場。ボス戦だけで構成されている戦いは超エキサイティング！

使用キャラが選べる！

STG 沙羅曼陀2

コナミ

コナミの大人気STG『沙羅曼陀』の続編。オプションを飛ばして攻撃できるなど新要素が盛りだくさん！

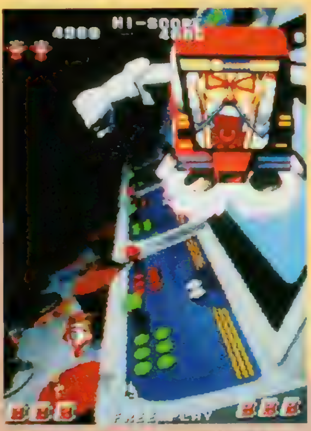
あの名作STGが超進化してついによみがえる！

横から縦、そして横へ…とステージごとに変化する斬新な画面スクロールが話題になったＳＴＧ『沙羅曼陀』の続編がついに発表されたぜ。今回の注目システムは〝オプションシュート〟。持っているオプションを飛ばして攻撃することができるようになったぞ。この使い道がいろいろ考えられそうで、攻撃のバリエーションもグ～ンと増えそうだ。

STG ゲーム天国

ジャレコ

キャラボイスが魅力的！ なつかしのジャレコキャラが登場する痛快STG。



5人の有名声優がボイスを担当！ 話題性バッチリの痛快STG

会場内でマニアックな話題を振りまいていたのがこのゲーム。それもそのハズ、なんと「かないみか、椎名へきる、西原久美子、千葉繁、関智一」の５人がキャラボイスを担当しているＳＴＧなのだ。しかもガンガンしゃべりまくるぞ。ゲーセンで見かけたら１度はプレイしてみようぜ。

アーケードから見たPSの未来 ③

［PSに移植される方法は…？］

PSへの移植が予想できるいちばんの要素としては、そのゲームに「システム11」という基盤が使われているかどうかということ（セガの場合「ST-V」という基盤で動いているアーケードゲームは、ほぼ確実にセガサターンへ移植されている。それと同様に考えれば話は早い）。知っている人も多いかも知れないけど、すでに移植されている、あるいは移植が決まっている『鉄拳』と『鉄拳2』は、このシステム11基盤で動いている作品なのだ。そして今回、システム11を使った第3弾の格闘ACTとしてナムコから『ソウルエッジ』が発表された（詳しくはP32の紹介記事を参照）。だが、今回はアーケードゲームとしての発表！ ということにとどまっているので、移植されるかどうかについては不明。だが『鉄拳』のような実例があるだけに移植は確実と見ていいだろう。これからゲームの紹介記事などを読むときは、どんな基盤で動いているのかをチェックしてみると移植されるかどうかが判断できるだろう。また、PSはポリゴンに強いので、その点でも判断できる。

©ATLUS 1995 ©CAPCOM 1995 ©KONAMI 1995 ©JALECO 1995

ACT テクモ がんばれギンくん

線画で描かれたユニークなキャラを操作して、数々のミニゲームに挑戦していくACT。

隠れた名作の出現か!? オモシロゲームがギッシリつまったACT

ゲーム自体の強烈なノリ、線画のキャラ、豊富なギャグなど、もうとにかく爆笑モノのアクションゲーム。コースを選択して、用意されているいくつかのミニゲームをクリアしながら進んでいくんだけど、笑いすぎてクリアはムズイ!? かも…。2人同時プレイがオススメだぞ。

PZL コナミ 進め！対戦ぱずるだま

大人気のパズルゲーム『対戦パズルだま』の第2弾。選択できるキャラの数がグ～ンと増えたのだ。

『対戦ぱずるだま』の第2弾!! 今度の戦いはひと味違うぜ

『対戦ぱずるだま』の第2弾が早くも登場するぞ。注目の新要素は、ぜんだま（小玉を大玉に変える）や、あくだま（大玉を小玉に変える）などが降ってくること。これによりまったく新しい連鎖方法が考えられそうだぞ。また選択できるキャラの種類も増え、対戦プレイも一段と白熱しそうだ。いち早くゲーセンで見つけ、練習して勝ちまくっちゃおうぜ。

ソウルエッジ ●格闘ＡＣＴ ●ナムコ

システム11を使った対戦格闘ACT

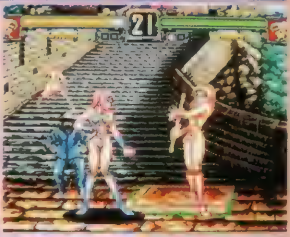
それぞれ違った武器を持つ個性豊かな８人の剣士が登場する格闘ACT。今回のショーではビデオ上映のみでプレイすることはできなかったけど、それでもかなりの人目を引いていたぞ。このゲームはシステム11基盤を使った第３弾の格闘ACTということで、ＰＳへの移植もかなり期待できそうだ。

闘神伝2 ●格闘ＡＣＴ ●カプコン

さらにパワーアップして帰ってきた！

ＰＳで大人気だった格闘ＡＣＴ『闘神伝』の続編が、なんとカプコンから登場することになった。前作の戦闘システムを継承しつつ、新要素も盛りだくさん！ 画面効果も一段と派手になっているのだ。すでにＰＳでの発売も決定しているので、いち早くチェックしてみたい人はゲーセンへ直行だ。

超人学園ゴウカイザー ●格闘ＡＣＴ ●テクノスジャパン



大張氏のキャラが華麗に舞う！

イラストレーター大張正己氏デザインの個性豊な12人のキャラが繰り広げる格闘ＡＣＴ。テクノスジャパンの作品だが、すでにネオジオでの発売が決定しているのだ。できればＰＳでも遊びたいけど、これはかなり無理な話かも…。ソニーとＳＮＫがライセンス契約とかいうことになれば可能なんだけどね。

ONI ●対戦格闘ＡＣＴ ●バンプレスト

ついに格闘ＡＣＴとして見参

ＧＢ、ＳＦＣなどで人気のＲＰＧ『鬼神降臨伝ＯＮＩ』が、今度はアーケードに格闘ＡＣＴとして登場するぞ。人間同士の対戦ではなく、コンピュータの操るデカキャラとの戦いがメインになる。選択できるキャラも３人用意されていて、２人協力プレイももちろん可能だ。

ビックバイパー ●3DSTG ●コナミ

対戦バトルが熱いのだ

『グラディウス』シリーズでおなじみの戦闘機、ビックバイパー（２Ｐ側はロードブリティッシュ）を操縦し、１対１で速さを競う３Ｄバトルレーシングゲーム。相手をショットやミサイルなどで攻撃できるなど、単なるレースゲームとはひと味違う。なつかしのサウンドで戦いもより一層盛り上がる！

スーパーフィッシング2 ●ＳＰＧ ●セガ

移植されたらウレシイな！

ゲームセンターに居ながらにして本格的な釣りの感覚が楽しめる釣りゲームの第２弾。まず99%移植されることはないと思うが、これはかなり楽しいぞ。魚がかかると持っている釣竿がググッと引かれる感覚がスッゲ～リアル！ 移植されるとしたらちゃんと釣竿付きでの専用セットで発売してほしいな。

チェック！ あのゲームの移植の可能性は…？

今回のショーに出展されていた作品がＰＳに移植される可能性はどのくらいか…？ 気になるポイントを電撃ＰＳ編集部の独断で大予想しちゃうぜ。気になるあのゲームの移植は何パーセントかな？

タイトル	メーカー	ジャンル	移植の可能性
電脳戦機バーチャロン	セガ	Ａ・ＳＴＧ	10%
ファイティングバイパーズ	セガ	格闘ＡＣＴ	10%
マーヴル・スーパーヒーローズ	カプコン	格闘ＡＣＴ	80%
豪血寺外伝 最強伝説	アトラス	格闘ＡＣＴ	85%
ロックマン ザ・パワーバトル	カプコン	ＡＣＴ	90%
沙羅曼蛇2	コナミ	ＳＴＧ	90%
ゲーム天国	ジャレコ	ＳＴＧ	70%
がんばれギンくん	テクモ	ＡＣＴ	60%
進め！対戦ぱずるだま	コナミ	パズル	95%
ソウルエッジ	ナムコ	格闘ＡＣＴ	95%
闘神伝2	カプコン	格闘ＡＣＴ	100%
超人学園ゴウカイザー	テクノスジャパン	格闘ＡＣＴ	50%
ONI	バンプレスト	格闘ＡＣＴ	70%
ビッグバイパー	コナミ	３ＤＳＴＧ	85%
スーパーフィッシング2	セガ	ＳＰＧ	5%

©TECMO ©NAMCO 1995 ©1995 TECHNOS JAPAN ©BANPRESTO 1995©SEGA

この顔が
キミの生活を変えてしまう…!!
ゲーム・グッズ・ホビーなど
キミの知りたい
情報満載の
新雑誌創刊!!
超最強コミック
連載開始!
オールカラー!
スーパー武術コミック
いよいよ始動!!
超神Z
司徒剣僑
JAJA姫武遊伝
原作／中村うさぎ
作画／衣谷 遊
聖痕のジョカ2
原作／大塚英志
作画／相川 有
WELCOMEねむチャンネル
ヴァンパイア
夢来鳥ねむ
総力特集
●インラインスケート入門
●日米プロ野球選手・グッズ対決!!
●ひとりエッチな袋とじ「ぬきぬきメモリアル」
●ノーパン健康法のナゾ!?
■台湾の美少女アイドル登場!!
ビビアン・スー
君だけにそっと教える
5大ゲーム
裏テク
大激突!!
聖剣伝説3、闘神伝2、
スーパードンキーコング2
タクティクスオウガ、
ロックマンX3、
今月の
赤マルくん
ファミコンスペースワールド、
「スポルディング新作シューズ」
バンダイ「ゴジラグッズ」、
TV「Xファイル」、
エドウィン「新作ジーンズ」ほか
別冊付録「ゴールデンアックス・ザ・デュエル」真行寺たつや
「闘神伝2」「ヨッシーアイランド」
でんげきコミックショーDX
ティーンのためのバカ情報マガジン
月刊
でんげきしょうねん
電撃少年
全国書店にて発売中
創刊号
定価
480円(税込)
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合せ▶03・3294・1130(主婦の友社営業部)

電撃Soft Station

とうとうみんなが待ちに待っていた『ときめきメモリアル』が発売！　きっと徹夜でやりこもうなんて思っている人もいるんだろな。もちろんそれもいいけど、新作のチェックも忘れずにしっかりとやっておかないとダメだぞ。今回は対戦格闘ACTを始め盛りだくさんの内容だ！

SNATCHER
スナッチャー

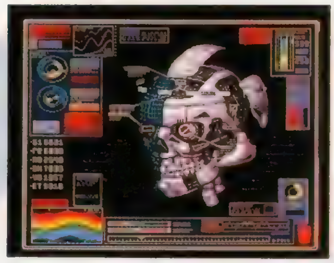
●ジャンル／サイバーパンク・アドベンチャー●メーカー／コナミ
●発売日　年末予定●価格／未定
●対応周辺機器／メモリーカード(ブロック数未定)●多人数プレイ／不可

ココが違う PS POWERチェック!

このゲームは超有名な傑作ＡＶＧだけれども、不幸にしてまだプレイしたことのない人は、ＰＳ版でぜひ遊んで欲しいな。往年のファンの人には、一部描き直しのされたＰＳならでは美しい画面、そしてＡＣＴ１に追加された新ビジュアルに期待してね〜。　(ＪＯＨ)

あの名作アドベンチャーがＰＳに帰ってきた

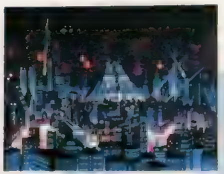
「ＳＮＡＴＣＨＥＲ」とは88年にパソコンで発表された傑作アドベンチャーで、今なお多くのファンから支持を集めている。そのパソコン版では、ストーリーに未解決の部分があったのだけれど、３年前にＰＣエンジン版で、新たにＡＣＴ３が加えられた〝完結版〟が登場した。今回ＰＳにはこの〝完結版〟がさらにパワーアップして登場するのだ！



◀突然現れたバイオロイド。彼らの正体をはじめ、製作者も、その目的も謎に包まれている。

ネオ・コウベ・シティを舞台に〝スナッチャー〟の謎を追え

21世紀も半ば、ネオ・コウベ・シティは謎のバイオロイド〝スナッチャー〟の恐怖に脅かされていた。政府はこれに対抗するため〝ジャンカー〟を組織する。主人公ギリアンはそのジャンカーに志願した。３年前、軍に保護された彼は妻と共に過去の記憶を失っていた。記憶の中に残っているのは「スナッチャー」という言葉のみ…。ギリアンは自らの過去を求め捜査を開始した。



▲ここ、ネオ・コウベ・シティで次々と事件が起こる。

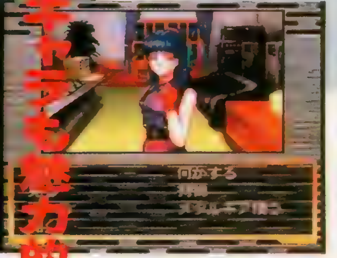
射撃モード

▲ゲーム中には射撃モードも盛り込まれている。迅速な操作をしないとゲームオーバーになってしまうので、緊張感タップリのシーンなのだ。

▲ストーリーを進めるためには、様々な場所に足を運ぶ必要があるぞ。

女性キャラも魅力的

▲ゲームに登場する女性にもご注目。これはその中の１人のイザベラ嬢。



◀モデルの仕事もしているカトリーヌ。彼女にはつらい運命が……。

©1988,1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

NINKŪ 忍空

●ジャンル／アクション●メーカー／トミー
●発売日／12月予定●価格／¥5,800(予価)
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可(2人)

ココが違う PS POWERチェック!

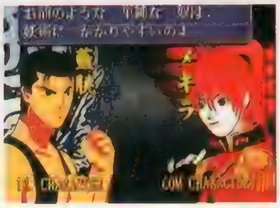
ハッキリ言って俺なんか「忍空」のことなんてまったくといっていいほど知らなかったんだけど、このゲームと出会ってから非常に「忍空」に興味が湧いてきた。そこで少年ジャンプを手にしたところ、なんと休載中だとか。仕方がないのでコミックスを全巻買いました。おもしろい!! まあ、それはそうと、このゲームのウリであるPMBはスゴい!! これからのアクションゲームはこういった演出面での強化も必要かな？ （山田次郎）

キミはPSに龍を見ることができるか!?

ＴＶアニメも絶好調の、週刊少年ジャンプの人気コミック「忍空」が、ついにＰＳのアクションゲームとして登場だ。戦闘はＰＳの機能を活かしたピクチャーモーションバトルで進められ、原作における最大の魅力ともいえる忍空技の数々は、大迫力のアニメーションで再現されているぞ。ゲームモードはアニメのストーリーを体験できるストーリーモード、釈迦の証継承編、対戦、デモシーンなどを集めたお楽しみモードの４つがあり、忍空ファンはより一層楽しめるようになっているのだ。

▲全８人の中から、好きなキャラクターを選んで闘う対戦モード。どのキャラもみんな個性的だぞ。

▲釈迦の証継承編でのワンシーン。聖紫を除いた７人が、釈迦の証を手に入れるため勝ち抜き戦を行なう。

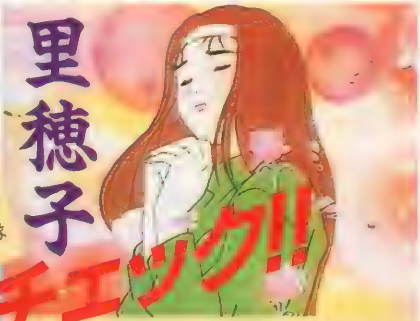


▲対戦での各キャラクターのセリフもなかなか秀逸。原作ファンはより一層楽しめることだろう。

忍空の登場人物総チェック!!

▲いつも元気な主人公。元忍空組一番隊（子忍）隊長。誤った「強さ」を嫌う、やさしい心の持ち主。戦争で母親を帝国軍にさらわれてしまった。

▲元忍空組十番隊（酉忍）隊長。普段は精悍な好青年なのだが、一旦怒りはじめると手がつけられない乱暴者になる。



▲橙次の妹。いささかうぬぼれは強いものの、気丈でやさしいナイスバディ（自称）の女の子。時として、干支忍並みの戦闘力を発揮する（？）。

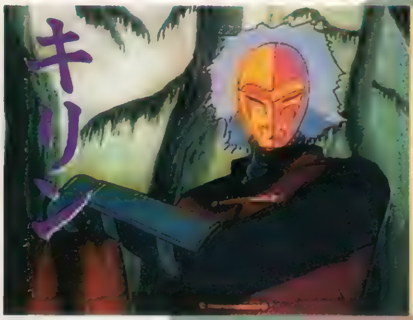
▲元忍空組六番隊（巳忍）隊長。ふんどし一つで戦う姿からは想像しにくいのだが、干支忍たちのリーダー的存在。その屁は、気絶するほどクサイ。

▲お師さん（風助たち干支忍の師匠）の弟。死の間際のお師さんから、干支忍最強を示す巻物「釈迦の証」を託される。

地上最強! 謎の格闘集団!!

かつて大戦の最中、たった数十名の部隊で帝国軍を壊滅寸前にまで追いつめた謎の格闘集団。それが忍空組だ。武器を一切使わず、ただひたすらに鍛え上げたおのれの肉体のみで戦火をかいくぐった彼らだったが、帝国軍の最後の砦を前にして、何故か進軍を止め、解散してしまう。その後、戦争に勝利した帝国軍は忍空の力を恐れ、討伐に乗り出す。その指揮をとるアジラダ大佐の傍らには、かつて風助たちと共に戦った黄純の姿があった…。

Ⓒ桐山光侍／集英社・フジテレビ・スタジオぴえろ Ⓒ1995 TOMY



◀帝国軍が忍空討伐のために送り込んだ刺客。その正体は、元忍空組十番隊副長として、ともに戦った戦友。

◀帝国軍の中枢にあって、忍空討伐の陣頭指揮にあたる。武士道を重んじる性格で、正々堂々と戦いを挑む。

◀今は帝国軍に身を置いているが、実は元忍空組七番隊(午忍)隊長の黄純。一体何が彼を変えたのか?

◀帝国軍に属していながら、自由奔放に戦場を駆ける女戦士。その戦闘力は、干支忍をも軽くしのぐという。

ピクチャーモーションバトルが熱い!!

このゲームの戦闘は、すべてPMB(ピクチャーモーションバトル)で進められる。PMBとは、プレイヤーがコマンドを選択すると、それに合わせて技やキャラクターのグラフィックがアニメーションのように展開していくというもの。このシステムにPSの様々な機能を活かした演出効果を加えることによって、まるでアニメーションを観ているような流れるアクションシーンが可能になったのだ。

戦闘のコマンドは移動、攻撃、防御、話すの4つ。コマンドはコントローラーの方向キーと4つのボタンの位置に対応しているうえ、画面内にアイコンで表示されている。操作になれていない初心者でも、簡単に操作することができるようになっているぞ。

ピクチャーモーションバトルによる演出と、簡略化された操作方法で、「忍空」のバトルがより一層熱くなることは間違いない!! 期待して待とう。

▲▶戦闘コマンドは、このようにアイコンで表示されているぞ。

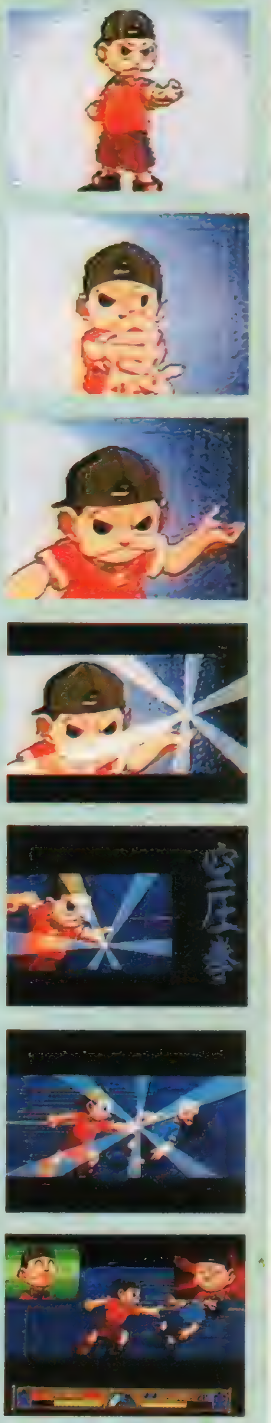
◀コマンドを選択するとすぐに、このようなビジュアルシーンに突入する。藍眺のハイキックがヒットか?

▼と思ったら回し蹴り!! そういえば、戦闘中にある条件を満たすと、龍を見ることができるらしいぞ。

◀ここまでの一連のアクションが、すべてアニメーションのように流れるのだ。すごいぞPMB!!

風助の空圧拳!!

連続写真で大紹介



■空圧拳……手のひらに空気の塊を作り、それで相手を打撃する。風の流れ、空気の動きを利用する、子忍流忍空技の一つ。

水滸演武

●ジャンル／対戦格闘ACT●メーカー／データイースト
●発売日／96年1月21日予定●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／可(2人)

ココが違う PS POWERチェック!

これまでアーケード版とセガサターン版で発売されてきた「水滸演武」。このPS版は、どちらかと言えば、むしろセガサターン版に近い(断定)!!という気がする。それはそうと、このPS版には、アーケード版にもセガサターン版にも登場しなかったアイツが登場するらしいのだ。俺なんかデータイーストの大ファンだしマニアだから、あいつが登場するというだけで絶対に買う!! 俺は早速明日からビックカメラに並ぶぜ!! (山田次郎)

「水滸伝」を題材にした歴史大河格闘浪漫

12世紀始めの中国、梁山泊を舞台とした、108人の豪傑たちが繰り広げた戦いを描いた、群雄割拠弱肉強食戦国絵巻フィクションノベルの最高傑作「水滸伝」をキミたちは御存知だろうか？ 御存知でなくてもいいけど、そんな「水滸伝」の世界観、設定をモチーフにした対戦格闘ゲームが、この「水滸演武」だ。
史進、林冲といった「水滸伝」の主要人物たちが剣を振りかざして戦う姿は「水滸伝」でのイメージそのもの。古典ファンにはタマらないところ。もちろん、格闘ゲームファンを満足させる新システムも盛りだくさんだ。相手の飛ばしてきた気合い弾の上に乗れたり、飛ばした相手に追い討ち攻撃を仕掛けたりと、まるで上海雑技団のような激アクションが、キミの格闘ゲーム魂に火をつけることだろう。

◀相手の発射した気合い弾を踏み台にして攻撃……なんてことも可能だ。

▶ふっ飛ばした相手に対して、追い討ち攻撃でイッキにたたみかけろ!!

物語

時は12世紀、中国大陸は北宋の時代。
山と湖に囲まれた自然の要塞梁山泊に、運命の糸にたぐり寄せられるがごとく、百八人の漢(おとこ)たちが集結した。漢たちは皆、豪傑と呼ばれるにふさわしい好漢たちであった。
ある日、梁山泊頭領、宋江はこう叫んだ。「昨夜、梁山泊一の強者を決めよ、との天命を授かった。これが何を意味するかは解らぬが武闘会を開くとしようぞ。」
天命の銘ずるまま漢たちは武闘会を開くことになった。

梁山泊に集結した12人の豪傑とか漢たちと好娘も

九紋竜 史進

背中に9つの鱗を持った龍の入れ墨があり、3度のメシよりも武術が好きという、武芸十八般すべてに精通した万能戦士。

豹子頭 林冲

元禁軍80万で棒術の師範を勤めた経歴を持つ。武器に蛇矛を使い、長いリーチを活かした、鋭く的確な攻撃が得意な好漢。

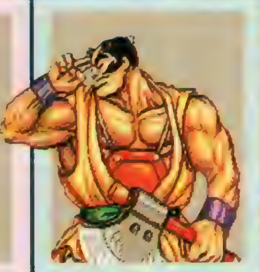
一丈青 扈三娘

2本の朴刀を振り回して闘う剣士。素早い動きから繰り出される太刀筋は空気をも切り裂くというからスゴイ。でも女。

神行太保 戴宗

まるで瞬間移動したかのような高速移動能力、神行法を使いながらの攻撃を得意とする。サイを武器に闘うナイスガイ。

黒旋風 李逵



両手に2挺の大斧を持ち、振り回して攻撃する大男。攻撃力が大きいが、その分動きは遅く、スキも大きい。上級者向け。

花和尚 魯智深

重さ62斤(約37kg)もの禅杖を軽々と振り回す巨漢。禅杖の長さを活かした攻撃と、防御力の高さが特徴で、素手でも強い。

©1995 DATA EAST CORP. ※PSオリジナル画面以外はセガサターン版のものです。

「水滸伝」の豪傑たちは武器を駆使して闘った!!

本作に登場する豪傑たちは、全員がなんらかの武器を装備している。剣やトンファー、さらには禅杖であったりと中国ライクな品揃えで多数御用意されている。武器は装備しているに越したことはないのだが、敵の攻撃により武器が壊れてしまうこともある。武器装備時と素手時で闘い方が一変してしまうところが、このゲームの最大の特徴とも言える。

武器システムについて

敵の必殺技をガードすると、自身の装備している武器の耐久度が落ち、さらに耐久度を示したゲージが空になってしまうと武器は壊れる。武器が壊れた後は素手で闘うことになるが、キャラによっては、素手状態でのみ出せる強力な必殺技を使うこともできる。敢えて武器を捨てて闘うのもまた一興。

武器はいつか壊れる

▲画面下の武器ゲージの色がすべて赤に変わると武器は壊れてしまうぞ。

▲キャラによっては素手状態のときにしか使えない必殺技もある。

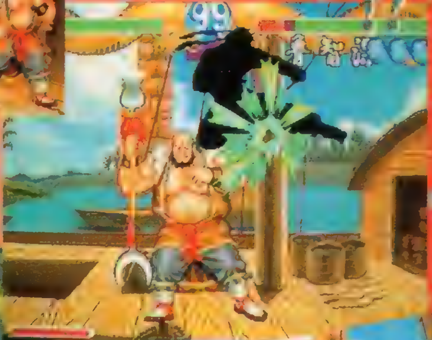
素手になってからが本当の戦いだ!!

▲相手の武器攻撃をガードしながらボタンを押すと、避け攻撃が可能。

▲このシルエットの漢があいつなのだ。すごい技を使うぞ。

誰だ!?

▼あいつの繰り出すキックの威力はものすごそうだ。豪傑の名に恥じぬキックだ。名づけてあいつキック!!



誰だ!?

誰だ!?

▲このポーズは…ひょっとして、あいつの挑発ポーズなのか?

誰だ!?

▲このポーズには見覚えがあるぞ。ところであいつって誰なんだ?

そしてPS版には あいつがいる!?

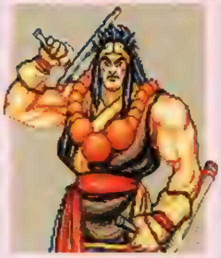
データイーストの〝あいつ〟に該当するキャラに、カルノフ、チェルノブ、バッテンオハラなどが考えられる。なかなかの好漢ぞろいだが、誰か忘れてやしないだろうか。そう。あの漢だ。

(※右上の4枚の写真はPSオリジナル画面)

入雲龍 公孫勝

道教の修行をして道術を会得した。武器は持っておらず、代わりに幻術〝那咤〟を呼び出して闘う。頭がよく、偉い人。

行者 武松



巨大な虎を素手で撲殺するほどの豪傑。2挺のトンファーによる打撃技と、プロレス技にも似た投げ技が得意だ。

立地太歳 阮小二

阮三兄弟の長兄。水を意のままに操る能力を持つ。水を操っての遠隔攻撃や、防御には目を見張るものがある。

短命二郎 阮小五

阮三兄弟の次兄。ホモッ気があるらしく、それを感じさせる挑発ポーズは必見だ。魚や蛙を弾の代わりにして投げつける。

活閻羅 阮小七

阮三兄弟の末弟。ヌンチャクを武器に素早い連続攻撃を繰り出す。コマンド入力でできる側転は、飛び道具をすり抜けるぞ。

托塔天王 晁蓋

梁山泊の2代目頭領。その昔、頬に毒矢を受けて戦死したが今回なぜか蘇った。蘇った理由は、本人にしか分からない。

メタルジャケット

ココが違う PS POWERチェック！

戦闘を重ねるうちに腕が上がったと思ったら、今回少しだけ紹介したミッションモードの攻略にチャレンジしてみよう。普通のバトルと違って戦いにいろんな条件や目的があるミッションモードは、もちろんその分だけ難度も上がるけど、戦う理由が目的意識を生むので、戦闘にストーリー的なメリハリが感じられるようになるぞ。無数のメタルジャケットと戦いながら、ターゲットを破壊、または死守する。ＳＦ映画みたいでぞくぞくしない？（まこと）

●ジャンル　リアルタイム・バトルシミュレーター●メーカー　ソラン（ポニーキャニオン）
●発売日　発売中●価格　¥5,800
●対応周辺機器　対戦ケーブル、メモリーカード●多人数プレイ　可（2人、要対戦ケーブル）

「1対3」で勝とう！

『メタルジャケット』のＣＯＭは、はっきり言って強い。初めてプレイした人は必ず「こんなのに勝てるの？」と、思ってしまうほどだ。そこで今月は、プレイヤー１機だけでＣＯＭが操作するメタルジャケット３機と戦って勝つこと！をテーマにこのゲームを攻略するぞ。何故１対３なのかというと、１対２程度なら案外簡単に勝てるようになるのだが、１対３という組み合わせが、「最初の壁」になるからだ。ビギナーからの卒業をめざしてがんばってほしい。

◀ヒットマークの確認は初歩。弾はちゃんと当たっているか？

必勝！負けないための3つの[アタリマエ]

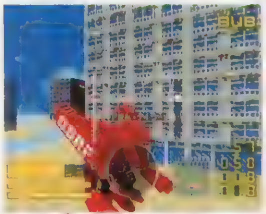
複雑な操作系に慣れていないと、攻撃も防御もおぼつかず、何もできずにやられてしまう。ボタン配置は暗記せよ。

△ボタンで発射できるノーマル・ウェポンは自動照準。狙いにくい敵には、ズバリこれだ。

自分が戦いやすい場所に敵をおびき出すのが基本。遠くに逃げ過ぎず深追いもせず、常に好ポジションを確保したい。

勝利の法則1 ステルスを駆使せずして勝利はない

敵のレーダーから姿をくらまし、絶対に攻撃されなくなるステルス機能。これは、一定時間どのボタンも押さずにいることで作動する（旋回は可）。作動するまでの時間が長く、敵から遠く離れて使わないと危険なのが難点だが、ノーマルウェポンの弾丸の補充や体勢の立て直し、待ち伏せなど、あらゆる局面で重宝する超便利な機能だ。絶対に使うべし!!


➡ここに注目！
◀ステルスが作動すると画面右上に〝SUB〟と表示されるぞ。動くと解除される

使用前

使用後

勝利の法則2 タイプ別メタルジャケットの対応方法を教えちゃうぞ

ＣＯＭが操作するジャケットは、歩行型、ローラー型、ホバー型といった機体の種類によって動き方が異なる。ここでは動きのタイプ別に対処法を伝授するぞ。

▲分類はあくまで大まかなもの。機体ごとの細かい特徴も当然ある。

直進型

前後左右、どの方向に動くにせよ直線的な動きがほとんどで、先の行動が読みやすいタイプ。歩行型の機体は大半がこのタイプだ。相手と同じ方向に動きながら、間合いを保ちつつ攻撃しよう。

蛇行型

常にウネウネと蛇行しているため、非常に的がしぼりにくい。そのうえ、相手は的確に自機を狙って弾を撃つというやっかいなタイプだ。正面から撃ちあったのではまず勝てない。左右に大きく迂回しながら攻撃するのがいいぞ。

◀直進型とタッグで攻めてきた場合、直進型が強力な伏兵に化けるという連携面でのいやらしさも持っている。

1対3のバトルで役に立つ！ 極上アクションを君に伝授！

「１機でも手強いＣＯＭを、同時に３機も相手にするなんて……」と思うと不安になるかもしれないが、大丈夫。敵の動きを知り、それをもとに敵が苦手とするアクションを考え出せれば、勝利の灯は見えてくるぞ。ここではその一例を紹介しよう。これを参考に、対戦でも使える君だけの必勝アクションを編み出してほしい

必殺のアクションで敵を撃破だ！

©1995 PONY CANYON

勝利の法則3 仕上げは戦略! これで3機相手でも大丈夫!!

戦いにおいて、最も重要視される「戦略」。しかもそれが、1対3という圧倒的に不利なシチュエーションでの戦闘となれば、なおさらのことだ。テクニックだけでは勝てない以上、頼りは優れた戦略のみ。ここで紹介する戦略の中には「武士道」などとは縁遠いものも含まれているが、これも勝利のためである。

▲戦う以上は、勝利を目指さねばならない。卑怯な手段もまたやむなしだ!

戦略A 複数の敵を一度に相手にするな

同時に複数の敵と戦うのはとても危険だ。戦いやすい場所に1機ずつおびきだしてダメージを与えるのが基本だぞ。敵の機体が集まってきたら戦うのをやめて、素早くその場を離脱せよ。

▲ステルス機能をうまく使えば敵を都合よくおびきだせる。

戦略B 危なくなったら迷わず逃走

ノーマルウェポンの弾切れや複数の敵の接近など、少しでも危険な状況に陥りそうなら、ブーストダッシュで敵から離れてステルス機能を作動させよう。逃げの判断も大事。

▲敵が離れていったら、頃合いを見はからって戦闘再開だ。

戦略C 遠距離からもきっちり攻撃する

敵は基本的に自機がいる場所に向かってくるので、そこで待ちうけて、姿が見えたとたんに遠距離用の武器で先制攻撃する作戦もある。歩行型のCOMジャケットに特に有効。

▲これだけで、歩行型の機体は手も足も出せなくなる。

相手のまわりをクルクルまわる 衛星軌道的な円運動!!

方向キーの左右を押しながらL1、R1ボタンを押す。

相手を中心に、そのまわりを円を描くようにグルグルまわるアクションだ。蛇行型のメタルジャケットに特に有効で、動きを完全に封じ込めることができるぞ。右回りのときは右とL1、左回りのときは左とR1を押すこと。

相手の方を向いたままで撤退 戦線を離脱する動き

×ボタンを押しながら方向キーの右下・左下・右下・左下……と交互に押す。

蛇行型の敵メタルジャケットが逃げるときに使っているアクションの応用だ。敵に背を向けてまっすぐ逃げるよりも、この動きの方が相手に的をしぼらせにくく、威嚇射撃も可能なので追撃をそらせるのだ。

ちょっとだけミッション攻略

最後に、ミッションモードの6つのシナリオを簡単に攻略しよう。ここでも1対3という設定を前提にして解説するぞ。

メルボーンの突攻

クォッティード 守り

3体もの敵からメルボーンを守り抜くのは至難のわざ。ノーマル&スペシャルウェポンを惜しまず使って、各個撃破していこう。

TARGET!

フレックアフュー 攻め

蛇行型のCOMジャケットを相手にするのと同じ要領で、敵の猛攻をかわし、ありったけの武器をメルボーンにたたき込むべし。

アルジャードの力

クォッティード 守り

とにかく、敵の目を自機に引きつけないと放熱ダストは30秒ともたずに破壊されてしまう。攻撃と逃げを繰り返しつつ時間を稼げ。

TARGET!

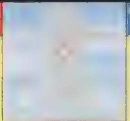
フレックアフュー 攻め

敵のメタルジャケットにかまっている時間はない。鬼の操作テクニックで弾丸の雨をかいくぐり、1つ1つ放熱ダストをつぶせ。

カウントダウンを止めろ!

クォッティード 守り

「メルボーンの突攻」とほとんど同じシチュエーションだが、ターゲットのシャトルがデカい上に動かない。守り抜くのは至難のワザ。



TARGET!

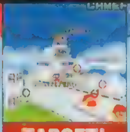
フレックアフュー 攻め

攻撃目標のシャトルが動かない上にデカいので、狙う側としてはありがたいかぎり。攻撃力の高い武器で遠距離から安全に狙おう。

ギャメール艦を叩け!

クォッティード 守り

敵機を1機でも減らせれば、戦況はかなりこちらに傾く。敵が戦艦を攻撃しているスキに、後ろにまわって撃破する作戦もあり。



TARGET!

フレックアフュー 攻め

戦艦のてっぺんに当たり判定があり、しかも非常に小さいため、かなり接近しないとダメージをあたえられない。突攻あるのみか?

限界点への鼓動

クォッティード 守り

通信タワーを一定時間守り抜けばこちらの勝利。4つのうち1つでも残っていればOKなので、どれか1つに絞って守るといい。

TARGET!

フレックアフュー 攻め

このシナリオも時間との勝負。守りが手薄な通信タワーからガンガン破壊していこう。スペシャルウェポンは使い惜しみしないこと。

フルメタルジャケット起動

クォッティード 守り

フルメタルジャケットの攻撃の前に、敵は次々とダメージを受ける。プレイヤーは死角にまわりこんだ敵だけを撃退すればいいのだ。

?

TARGET!

フレックアフュー 攻め

フルメタルジャケットだけなら、自機だけでも何とか倒すことはできる。まわりを固める敵メタルジャケットが問題なのだ。

NIGHT HEAD
―ザ・ラビリンス―

●ジャンル／AVG●メーカー／フジテレビ・ポニーキャニオン・ホリプロ
●発売日／11月17日●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード（1ブロック）●多人数プレイ／不可

ココが違う PS POWERチェック！

「ドラマを見てなかったから」って理由で敬遠しちゃうのは、ちょっともったいないよ、コレは。この手のゲームにありがちな"なにしていいかわかんない"とかもないし、ホラーっぽさがグーだぜ。（この際、せっかくだから映画版とＴＶ版の両方をビデオでチェックしようかと企んでいる小林）

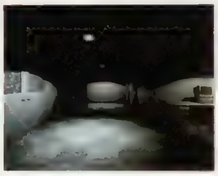
霧原兄弟が育った御厨研究所の謎が明らかに

▲窓ガラスが突然砕け散った！そして床には紙ヒコーキが…。

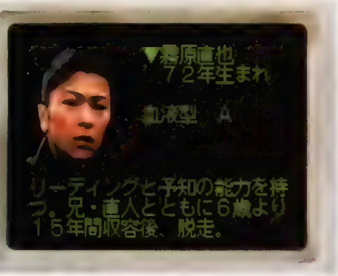
▲御厨研究所の研究員、岡田と麻理子。麻理子は霧原兄弟のことをよく知る理解者だ。

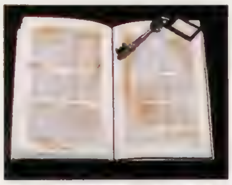
▲研究所内で入手したビデオテープには、霧原兄弟の映像が写っているぞ。二人は研究所から脱走してしまったのだが、一体どこにいるのか？　ちなみにこのビデオは、研究所内にあるビデオデッキで再生することができるのだ。

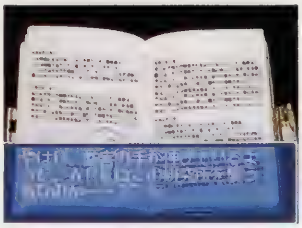
▲不意に鳴り出す、研究所住居房の電話。一件は外出中の所長、御厨恭二郎から。そしてもう一件は……。


◀全体的に薄暗く、どこか陰惨な雰囲気の漂う御厨研究所の内部。

▼パスワードを正しく入力すると、パソコンのデータベースから情報を引き出せるのだ。




▲図書室の本の間から鍵を発見した。この鍵を使うと、所長室を開けられるようになる。


◀御厨恭二郎のファイルに書かれた文章。この研究所は、危険にさらされているのか？

STORY

超能力を持って生まれた霧原兄弟。兄・直人はサイコキネシス、弟・直也はリーディングと予知能力があった。２人は御厨恭二郎という科学者のもとに引き取られてしまう。彼は自分の作った研究所に２人を隔離し、超能力をコントロールできるように訓練する。それから15年後、不完全ながらも超能力をコントロールできるようになった２人は、ある日、研究所を脱走してしまう。ゲームはその後の御厨研究所をあなたが訪ねるところから始まる……。

深夜ＴＶドラマでは、記録的な高視聴率を誇り、ついには映画化までされた、大人気サイコドラマがＰＳでＡＶＧとなって登場する。物語の舞台は、霧原兄弟が15年間過ごしつつもドラマでも映画でも語られることのなかった御厨研究所。そのドアをプレイヤーがノックすることから物語は始まる。薄暗く、得体の知れない研究所内では、不可思議な現象が起きたり、正体不明の人物から警告文を送りつけられたりと、謎が謎を呼ぶホラーっぽいストーリーが展開していくぞ。

GAME in GAME

御厨研究所を訪ねると、最初に会うことができる岡田研究員。夕食が済んだのちに、彼が誘ってくれるのが、このカードゲーム。高得点をだすと、ストーリーに関係があるアイテムをくれるのだ。

 ©フジテレビ ©ポニーキャニオン ©ホリプロ

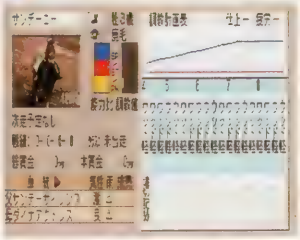
クラシックロード

●ジャンル／SLG
●メーカー／ビクターエンタテインメント
●発売日／12月15日
●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード(15ブロック)
●多人数プレイ／可(4人まで。対戦モードは最大16人)

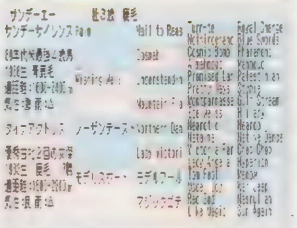
マニア御用達の本格派競馬SLGがPS登場

本格的なシステムと豊富なデータ量で競馬マニアの圧倒的支持を受けた競馬SLG「クラシックロード」がPSにも登場。

PS版ではパソコン版の「3」を基にしていて競走馬の複雑な調教過程を完全再現。2000頭近い馬のデータを使って名馬の血統を作る楽しみが味わえるのだ。さらにレースモードはフルポリゴンによりレースを実現。様々な視点からの観戦によって迫力あふれるリアルなレースを再現している。プレイヤー同士が馬のデータを持ち寄れば、最大16人の対戦レースも可能だ。



◀持ち馬の特徴や気質、出走するコースの特徴なども考えながら、調教メニューを決めよう。



◀2000頭の馬の血統データもフォロー。これらの名馬に負けない新たな血統を作ろう!

超リアル!!

◀▲ポリゴンで描かれた16頭の競走馬が疾走するさまは、他のゲームにはないリアルさと迫力でいっぱい! 特に自分たちの育てた馬が激突する対戦モードでは超燃えるぞ!!

Dの食卓 コンプリートグラフィックス

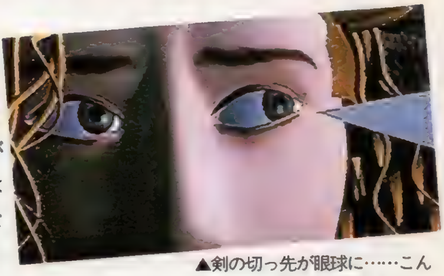
●ジャンル／インタラクティブAVG
●メーカー／アクレイムジャパン
●発売日／12月1日
●価格／¥8,800(CD3枚組)
●対応周辺機器／未定
●多人数プレイ／不可

病院で起きた惨劇の謎とは?

「ロサンゼルスの大病院で大量殺人事件が発生。犯人と目される病院長は患者を人質にして立てこもって警察とにらみ合いを続けている」

そのニュースを聞いて、父を説得すべく病院に駆けつけた病院長の娘・ローラが見た物は、異形の城へと変貌した病院の姿だった……。

3DOで発売されて以来、その高密度なCGと高いインタラクティブ性で人気の「Dの食卓」がいよいよPSにも登場。PS版の注目ポイントはオリジナルを超えた美麗CGの数々! 不気味な城の内部や残虐なトラップが生み出す恐怖を、よりリアルにプレイヤーに体感させてくれるぞ。



▲剣の切っ先が眼球に……こんな鳥肌のたつような恐怖シーンが次々と登場する!

◀城の中の色々な物が操作可能。だけど、ヘタにいじると即刻死につながるような凶悪トラップが作動する場合も。

◀銃を構えた男がローラに迫る! 何か武器があれば戦うことも可能だ。

▶ローラの後から大きな岩が! どうすればこの窮地から逃れられるのか?

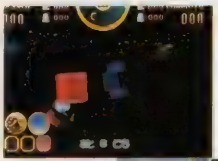
©1995 Victor Entertainment,Inc. ©1995 株式会社プログレス ©1995 WARP INC. ©1995 ACCLAIM JAPAN,LTD.

ただいま惑星開発中

●ジャンル／SLG●メーカー　アルトロン
●発売日／11月2日●価格／¥5,800（予価）
●対応周辺機器　未定●多人数プレイ／可（2人）

3体のロボを操るのだ！

材料ロボット、建築ロボット、邪魔ロボットの三体をうまく操って、無人の惑星に家を建てていくＳＬＧ。相手（２Ｐなら対戦相手、１Ｐならばコンピューター）と建てた家の数を競い合うのだ。せっせと建築に精を出すもよし、相手の邪魔をするのもよし。とにかく一定の期間のうちに依頼書どおりに仕事を進め、早く惑星を開発したほうが勝ちなのだ。また、花火やスプレーなどの便利アイテム、地震や流星などのイベントもあり、誰でも楽しくプレイすることができるゲームになっているぞ。



◀敵の建築ロボを衛星軌道上に放り投げることもできる。

▶海の周囲では、木が生えやすいのだ。うまく活用していこう。

▲ロボットは３体１セットで好きなチームを選ぶ。それぞれ個性的な姿をしているぞ。

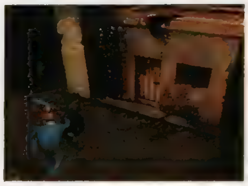
アローン・イン・ザ・ダーク2

●ジャンル　AVG●メーカー　EAV
●発売日／11月22日●価格　¥5,800
●対応周辺機器／なし●多人数プレイ　なし

恐怖の屋敷の謎を解け！

ポリゴンで描かれたリアルなキャラクター、ホラー仕立てのスリリングな展開が話題を呼んだ、リアルタイムアクションアドベンチャーの名作がＰＳに移植される。プレイヤーは探偵エドワード・カーンビーとなり、誘拐事件を追って消息を断ってしまった友人のために「ヘルズキッチン」と呼ばれる屋敷へと乗り込んで行くのだ。そして手に入るアイテムを有効に活用し、迫り来る敵をリアルタイムバトルで倒し、この屋敷に隠された謎を解きあかして行くのだ。

斬新な視点変更で物語は進むのだ！



▲敵の襲撃にパンチで応援だ！主人公の攻撃方法は全４種類。

DESCENT ディセント

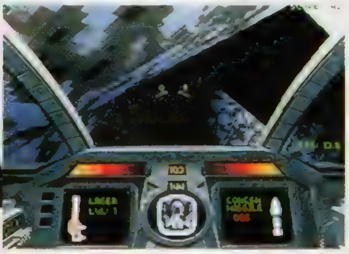
●ジャンル　3DSTG●メーカー／ソフトバンク
●発売日　未定●価格　価格
●対応周辺機器　未定●多人数プレイ　未定

リアルな浮遊感覚が熱い

全米で発売されると同時に、インターネット人気ランキングで第１位に輝き、その後も８カ月間１位の座を誇った３ＤＳＴＧがＰＳに登場。その最大の特徴は、「めまい」や「酔い」を引き起こす、本物の飛行機に乗っているようなリアルな浮遊感だろう。上下左右の移動の制約はなく、360度好きな方向どこへでも飛ぶことができるぞ。敵機も、上下方向からの挟み撃ちや、コクピットの死角から攻撃してくるなど、今までには考えられなかったような攻撃を仕掛けてくるのだ。

※画面は開発中のものです。

▲狭い通路をくぐり抜け、基地深部を目指すのだ！



▲自由に飛べるのでさっきまで天井だった場所が、イキナリ地面になってしまうことも！

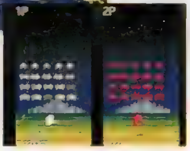
ウルトラマンインベーダー

●ジャンル　STG●メーカー　バンダイ
●発売日　12月予定●価格　未定
●対応周辺機器　未定●多人数プレイ／可（2人）

ビッグタイトルが合体！

意外な組み合わせで登場するこのゲーム。もちろんインベーダーがウルトラマンになっただけでは終わらない。ウルトラマンモードでは、通常のトップビュー画面に加えて、迫力の３Ｄ視点への切り換えができるようになっているのだ。怪獣がどんどんこちらに迫ってくる様子は圧巻だぞ。もちろん通常のインベーダーや対戦型インベーダーなども盛り込まれてお買い得。また、ポリゴンを使ったショートムービーも用意されていて、見逃せないポイントになっているぞ。

◀登場する怪獣は全56体。全部の名前が言えるかな？



▶落ちゲーのような要素を持つインベーダーの対戦モード。

▲トップビューで見たウルトラマンモード。ＬＲのキーで視点を切り替えられるんだ。

©1995 ALTRON CORP. ©Alone in the Dark 2 published under license from infograms Multimedia S.A ©1993-1995 Infograms Multimedia S.A. ©SOFTBANK ©1995 Parallan Software. InterPlay is the exclusive licensee and dintributor of Descent. InterPlay and Descent are trademarkes of InterPlay Productions. All rights reserved. ©BANDAI

アルナムの牙～獣族十二神徒伝説～

●ジャンル／AVG●メーカー／ライトスタッフ
●発売日 12月予定●価格 ¥3,980
●対応周辺機器 未定●多人数プレイ／不可

アルナムの牙がAVGに！

『アルナムの牙』はＰＣエンジン版の同タイルトルの移植作で、来年ＰＳで登場する『アルナムの翼』の前作にあたる作品。しかし、単なる移植ではなくＰＳ版ではＲＰＧからＡＶＧへとシステムを変更している。さらにオプションとして次回作『アルナムの翼』の予告編、応募作品コーナーなども盛り込まれていて、ＰＣエンジン版をプレイしている人も、そうでない人も楽しめるようになっているぞ。

▲キャラデザインは木村明広氏が担当しているぞ。

▶ストーリーは主人公ケンプを始めとする獣族たちの12人の戦いを描いたもの。

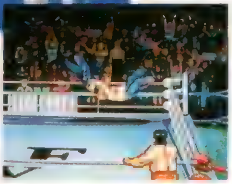
実況チャンピオンレスラー

●ジャンル SPG●メーカー／タイトー
●発売日／95年冬予定●価格 ¥5,800(予価)
●対応周辺機器／マルチタップ対応予定●多人数プレイ 可(1～4人)

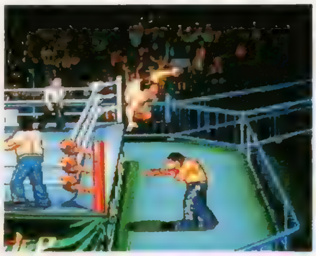
白熱のプロレスゲーム！

ポリゴンとテクスチャーによって作られたリアルなリング上で白熱の試合を展開するプロレスゲーム、それが『実況チャンピオンレスラー』だ。このゲームでは返し技や串刺し攻撃、雪崩式攻撃、タッグの時の合体技など多彩なアクションが可能になっているので、まるで本当の試合のようにリアルなバトルが楽しめる。さらに実況中継は梶原しげるが担当し、試合をよりエキサイティングに盛り上げてくれるぞ！

◀登場するレスラーたちは、みな個性的だぞ。



▶雪崩式のプレーンバスターが炸裂！ これで一気に形勢逆転か!?



▲ゲームモードは公式戦、ＶＳ、練習、タイトルマッチの４種類が用意されているのだ。どれから遊ぼうか？

ザ・ファイヤーメン2 ピート&ダニー

●ジャンル／ACT●メーカー／ヒューマン
●発売日 12月予定●価格 ¥5,800(予価)
●対応周辺機器 未定●多人数プレイ／可(2人)

火災から人々を守れ！

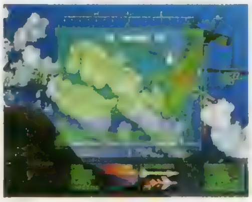
ＳＦＣで好評を博した『ザ・ファイヤーメン』が装いも新たにＰＳに登場する。舞台となるのは火災の発生したハイテクアミューズメントビル。プレイヤーは消防士ピートとダニーを操作して逃げ遅れた人々を助け、建物を消火していくのだ。ＰＳ版ではキャラクターの声に有名声優を起用したり、マルチシナリオ＆マルチエンディングを採用するなどパワーアップしているぞ。

アジャイル ウオーリア

●ジャンル 3DSTG●メーカー／ヴァージンインタラクティブ
●発売日 12月予定●価格 ¥5,800
●対応周辺機器 未定●多人数プレイ／未定

速やかに作戦を遂行せよ！

ミッションクリア型の３ＤＳＴＧがＰＳに登場する。自機となるのは30ミリバルカンやナパーム爆弾などを搭載した高性能戦闘爆撃機「Ｆ－111 ＡＡＲＤＶＡＲＫ」。10以上あるステージはフランス、アラスカ、メキシコ麻薬地帯、太平洋上など実にさまざまで、夜間なども作戦もある。さらに戦場に現れるリアルに再現された敵機・味方機の種類はなんと80種類近くにもなるのだ。



超兄貴～究極無敵銀河最強男～

●ジャンル 銀河最強STG●メーカー／メサイヤ
●発売日 12月予定●価格 ¥5,800
●対応周辺機器 なし●多人数プレイ 可(2人)

究極の男ゲー参上！

ＰＣエンジンで発売された究極の男ゲー、あの筋肉シューティングがＰＳにやってきた。しかもＰＳ版ではなんと主人公であるイダテンとベンテンたちが実写取り込みで登場！ 男ゲーにさらなる磨きがかかっているぞ。また自機であるイダテンとベンテンの２人にはそれぞれ２体の従弟オプションが付いていて、信頼度というパラメーターの段階によって特殊攻撃が変化していくのだ。

©RIGHT STUFF ©TAITO CORP.1995 ©HUMAN 1995 ©1995 Virgin Interactive Entertainment.INC. ©1995 BLACK OPS ENTERTAINMENT ©NCS

PSでキミを
待ち受ける
数々の戦い…
その姿に今、迫る…

NINA from TEKKEN (Namco)

直撃 ソフトメーカー質問箱F スペシャル

対戦格闘ファンの夢をPSはどこまでかなえてくれるか？

カプコンの名作「ストII」以来、ゲーセンでも、家庭用でも、対戦格闘アクションは絶大な人気を誇っている。連続技を極めていくまでの奥深さと、それらを習得し、見事にキメた時の満足感、そしてライバルを相手に繰り広げる真剣勝負の緊張感、これらは、ほかのジャンルでは決して味わうことのできない楽しさだ。この魅力に引きつけられ、いつ果てるともなく、闘いを求めつづけるゲーマーは後を絶たない。

ＰＳのユーザーならば、対戦格闘においてもＰＳに大きな期待をかけているに違いない。ＰＳの性能は、そして将来性は、その夢にどこまで応えてくれるのだろうか。それを探るために、今回は対戦格闘をテーマにメーカーアンケートを実施してみた。誰もが気にしているポイントを徹底的に検証していくので、しっかりチェックしよう。

▲「鉄拳２」など、今や格闘は大人気だ。

PSのココを使いたい！ PSは対戦格闘に向いているのか

PSの性能のどこに注目しているの？

まず最初に、対戦格闘を作る場合に技術者として注目するＰＳの性能を挙げてもらった。結果的には、他ジャンルと同じでポリゴンへの注目度が高く、将来的にも３Ｄポリゴン・タイプが充実しそうな気配を感じさせる（この３Ｄポリゴン充実に関連した話は右ページでも扱っている）。

ちなみに、ここで列挙されたものは、基本的にＰＳに限らず、ほかの次世代機でも注目を浴びているポイントだと言える。ただし、ポリゴン能力に関しては、〝ポリゴン〟を挙げた中の70％以上のメーカーが〝他機種と比べても、ＰＳが特に優れているポイント〟として強調していた。

PSで2Dタイプは作りにくい？

ＰＳでの３Ｄタイプの充実ぶりと比べると、少し２Ｄタイプのゲームは元気がないのではないか…そんな心配をしている読者も多い。

その点をお聞きしたところ、「改めてＰＳは２Ｄタイプが作りにくい」14.3％、「２Ｄの特殊な画面処理は難しい」10.2％と、やや難色を示す回答が目についた。ただ「ラインナップのそろい方は２Ｄタイプを苦手とする傾向を示す訳ではない」と説明する声も32.7％集まったので、今後のノウハウの蓄積で解決が図られる可能性もあると思われる。

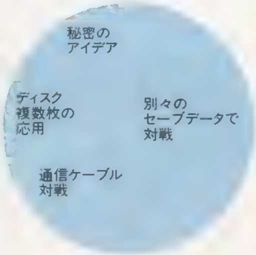
▲期待している人も多い「ヴァンパイア」。開発期間が予想以上に長いのは２Ｄタイプだからなのか？

PSのココを使いたい！ PSによって対戦格闘はどう変わるのか

PSならではの機能——これらが新しい世界を生み出す可能性は？

ＰＳには、他機種にはあまり例のない特徴もいくつかあるけれど、それらを利用する予定がないかを伺ってみた。まず、別々のメモリーカードに記録されたオリジナル・キャラを対決させる…というアイデアはすっかり有名になり、これからも利用例は増えるだろうと思われる。〝ディスク複数枚組の応用〟というのは少し変わっているけれど、すでに実例のある〝一つのゲームを複数のディスクでプレイする〟という形態の応用版だ。例えば「前作ディスクを起動させてから、新作ディスクを使うことで、前作の舞台で新キャラを使用可能」という感じで、色々な利用法が想像できることだろう。これらのアイデアから新しい楽しさが生まれる可能性も高く、各メーカーは対戦格闘での活用にも、非常に積極的である印象を受けた。

中には、とてもおもしろいアイデアを持っていて「まだ秘密です。楽しみにしていて下さい！」とコメントしてくれたメーカーもあった。近い将来、誰も想像できないような、対戦格闘の新システムが現実になるかもしれないね。



対戦格闘を極めるためにはジョイスティックは必需品か？

対戦格闘には複雑なコマンド操作が付きものである。これらのコマンド操作を確実に行うためにジョイスティックの必要性を検討している人もいることだろう。さて、メーカーとしては、操作システムを作る時に、ジョイスティックの存在をどの程度認識して作業に当たっているのだろうか？

結果は円グラフの通りで、７割のメーカーがＰＳ標準のコントローラで操作する場合を想定してゲーム作りに取り組んでいることが分かった。

ただし完成したものが、結果的にジョイスティック向きになってしまうのはしようがないこと、と説明しているメーカーも多かった。

結論としては「ジョイスティックはあった方が好ましいけれど、なければ対戦格闘が楽しめないという程でもない」と解釈すればいいだろう。購入を迷っている人には、参考になったかな？

▲お金に余裕があるなら、ジョイスティックはそろえておきたい。

PSの未来を占う　これからは、どんなタイプが充実しそうか

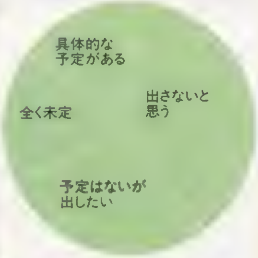
対戦格闘の発売予定はあるの？

続いて、ＰＳの対戦格闘の将来像を追ってみることにしよう。

対戦格闘を出す予定があるかを聞いたアンケート結果は、円グラフのようになっている。ここで、「〝出さない〟が４割近くなんて、悲しいなぁ」なんて勘違いをしないでほしい。これはメーカー別に出す意図があるかどうかを聞いた結果なので、〝予定はないが出したい〟を含めて、43.4％が積極的に動いているというのは、むしろ将来の対戦格闘のラインナップにかなり期待して間違いないことを示している。

また、対戦格闘を出すとしたら、オリジナルかアーケードからなどの移植なのかを聞いてみたところ、圧倒的にオリジナルという声が強かった。ＰＳの性能の、他機種より優れている部分とも関係しているけれども、これもＰＳならではの名作出現を予感させるね。

発売の予定は？



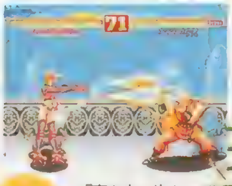
移植？オリジナル？

◀「闘神伝」など、人気に応えて続編登場が決定した例もある。ゲーム業界では、ユーザーの声がメーカーを動かすこともよくあるのだ。

PSでより充実するスタイルは2D？　それとも3D？

次に、ＰＳで対戦格闘を出す場合、どんなタイプにしたいかを伺ってみた。やはり圧倒的に多いのは『鉄拳』などの３Ｄタイプで、ＰＳの性能・メーカーの注目度の２つを考えると、将来のＰＳの柱になっていくだろうと予測できる。ちなみに、アニメタイプとはＰＣ－ＦＸの『バトルヒート』タイプのこと。無視はされていないけれど、注目度は今一つだ。

あと、『ツインゴッデス』などがすでにある、実写取り込み画像のキャラが活躍する２Ｄタイプは、あまり人気がなく、今後減っていく可能性が高そうだ。この原因は、これらの作品のキャラの動きなどの不自然さがいまひとつ改善されにくいものだとメーカーが判断したためと思われる。しかし、アニメ系の２Ｄタイプは根強い人気があるため、今後も他機種からの移植を中心にコンスタントに出てきそうだ。

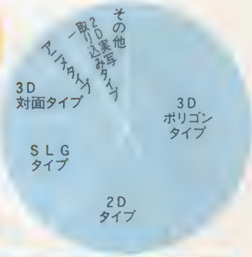


▲「豪血寺一族２」など、２Ｄタイプもまだまだ健在？

2Dタイプ

▼「ボクサーズロード」など３Ｄ対面タイプは稀少。

3D対面タイプ



PSの未来を占う　対戦格闘のどんな魅力がPSで重視されるか

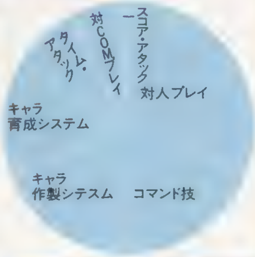
PSにおいて、対戦格闘のどんな楽しさを強調したいのか

メーカーがＰＳで対戦格闘を開発する時に、ユーザーにどんなところを〝楽しんでほしい〟と思いながら作業しているのかは、すごく気になると思う。その辺りのことも聞いてみたぞ。

まず、〝対人プレイ〟と〝コマンド技〟という、対戦格闘の神髄ともいうべき部分を挙げるメーカーが多かった。一般に家庭用ゲーム機はアーケードゲーム機と比べて、対人プレイを楽しみにくい環境にあるけど、集計結果を見る限りメーカーはこの点をそれほど意識をしていないようだ。

トップ２に続いて、使うキャラを作りあげるシステムや、キャラを育てる要素など、これこそ家庭用という感じの点が人気を集めている。この要素は最近になってメーカーが注目し始めたポイントなので、今後もっと充実してきそうだ。

対戦格闘は、その基本形態ゆえに〝技を競うゲーム〟の意味合いが強く、〝記録を競う〟という発想が持ち込まれたのは、『鉄拳』のタイムアタックからだった。これは本来のビデオゲームの楽しみ方に近いもので、追随作品がありそうだ。



▲「ドラゴンボールＺ」では、キャラの育成要素がウリ。別々のメモリーカードにセーブした成長データの対決も実現させた。

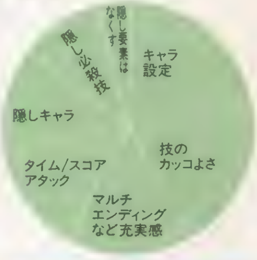
PSの対戦格闘には、どんな味つけが期待できそうか？

最後に、ＰＳの対戦格闘ではどんな演出に力を入れたいか質問してみた。

興味深いことに、ゲームのおもしろさとは直接関係ない〝キャラ設定〟がトップになった。これは〝ゲーム中の技のカッコよさ〟や〝キャラごとにエンディングが違うなどの充実感〟が続いていることからも分かる通り、〝キャラへの感情移入〟を非常に重視していることがわかる。

ここでは、タイム（スコア）アタックもやや見直されている。左の結果と併せると、タイムアタックなどは、メインデッシュではなく、引き立て役として捉えていることがはっきり分かる。

隠し必殺技や隠しキャラなども忘れられていない。ユーザーに発見を楽しんでもらおうとのサービス精神が見え隠れしている。ただ、それと同時に「情報はどんなユーザーでも必ず手に入れているとは限らない。マニュアルに載せていない、いわゆる隠し要素は控えるべきではないか」との意見も一部のメーカーには見られた。メーカーによっても考えは様々なのだ。



▲「ゼロ・ディバイド」をはじめ、隠しキャラが用意されている対戦格闘はたくさんある。そんなソフトはこれからも増えそうだ。

PSで展開するさらなるアツイ闘いに期待！

対戦格闘におけるPSの性能の検証から、ジョイスティックの必要性や、PSの特殊機能の応用、そして最後には今後のPSで主流になりそうな流れを駆け足で追ってみたけれど、どうだったかな？

対戦格闘の専用のゲームマシンとして検討してみても、PSは本当に頼もしいマシンであることが改めて実感できたことだろう。

また、とくに3Dポリゴン格闘というのは、生まれてから日の浅いジャンルであり、今後の発展が一番著しいと考えられているゲームでもある。その3D格闘を中心に、PSが将来的に非常に期待を持てる点などは、PSファンだけではなく、ゲーム好きの人全てが注目すべきことではないだろうか。PSでよりアツい闘いに出会える日を、心から楽しみにしていよう。

電撃

PSから一般情報までの早耳情報ページ

News Station

1 PS周辺機器2種類が発売

▲上がマルチタップ。価格は未定。下がＳ画像出力ケーブル。旧型のＰＳにも使える。価格は3,600円。

プレイステーションに純正の周辺機器が２つ増えるぞ。１つは、10月13日に初の対応ソフト『THE鬼退治』が発売予定のマルチタップ。１台で４つのコントローラまで接続できるので、同時に２つを使用することで最大８人同時プレイをサポートしている。ボードゲームタイプの多人数プレイにはぜひとも欲しい。もうひとつはＰＳ本体後部のＡＶマルチ出力に接続してＳ画像信号とステレオ音声を出力する専用ケーブル。新型のユーザーでＳ出力で見たいならコレだ。共に11月発売予定。

2『ときめき』サントラCD発売

▲ゲームサントラ史上に残るであろう大注目作。10月25日に税込価格3,800円で発売。予約するしかない！

待ちに待って発売されたＰＳ版『ときめきメモリアル』。ちょうど夢中でプレイしている人が多いと思うけど、ゲームの曲に心を奪われた人もいるのではないかな。なんと、収録されている113トラック116曲を完全収録した上に、金月真美さんの新曲ボーカル２曲を加えた究極のサウンドトラックがＣＤ２枚組みで発売されるのだ。『ときめき』ファンを自認するならぜひとも持っていたい非常に価値の高いアルバムだ。初回特典に特製ステッカーが付いているのも見逃せないぞ。

3 コナミレーベル新譜最新情報

▲これは10月25日発売予定の「もっと！ときめきメモリアルOCT.featuring館林見晴」2,800円（税込）。

10月25日に「もっと！ときめきメモリアル」の新作と『ときめきメモリアル』サントラ版が発売。それ以降では11月３日に「ツインビーPARADISE／サウンドファンタジア」（3,800円）が、11月22日に金月真美さんと長沢ゆりかさんのＣＤシングルと「もっと！ときめきメモリアルNOV.～featuring如月未緒～」、そして「パーフェクトセレクション　シューティングバトルII／柴田直人プロジェクト」が発売予定。12月６日にも、長沢ゆりかさんのＣＤアルバムなどが発売予定だ。

4『ドラZ』の「天下一」決定

▲全国予選参加者10,000人との闘いに勝ち抜いた強豪16人が最終決戦に臨み、全国最強の覇者が決定した。

７月28日に発売されて以来、現在まで30万本以上（公称）を販売している大ヒット格闘ソフト『ドラゴンボールＺ Ultimate battle22』の全国決勝大会が９月15日に銀座ソニービルで行われた。全国の店頭での予選、地区大会を勝ち抜いた16人の選手たちが、このゲームの最大の特徴である「キャラクター成長システム」で育て上げた自慢のキャラと技を駆使して白熱したバトルを繰り広げた。今後もこういうゲームイベントは増えそうなので、店頭などで常にチェックしておこう。

5 新番組「声♡優倶楽部」スタート

好きな声優さんのことをもっと知りたいと思っている人には、見逃せない番組がスタートするぞ。10月放映開始の「声♡優クラブ」は様々なゲストを迎えてのバラエティ豊かなトーク番組になりそうだ。各エリアの放送局と放映時間（30分番組）は以下の通り。関東・テレビ東京・木曜17：00より。北海道・テレビ北海道・月曜深夜１：45より。東海・テレビ愛知・木曜深夜１：00より。関西・テレビ大阪・水曜日深夜２：15より。四国・テレビせとうち・金曜８：10より。福岡・ＴＸＮ九州・火曜８：10より。司会は山寺宏一さんと三石琴乃さん。第１回のゲストは日高のり子さん、第２回は野沢雅子さんの予定だ。

6 ガンダム記念モデル第2弾発売

バンダイから「ガンダム」商品化15周年モデルとして、７月に発売された「ＲＸ－78－２ガンダム」に続く第２弾1/100スケールマスターグレード「ＭＳ－06Ｓシャア専用ザクII」と「ＭＳ－06Ｆ／Ｊ量産型ザクII」の２種類が10月下旬に発売されるぞ。ガンダムの敵キャラクターながらガンダムをしのぐほどの人気を誇るザク。彩色も接着剤も不要で、非常にリアルなモデルが作れるこのシリーズ。内部メカを微細な彫刻で表現したり、動力パイプに軟質パーツを採用しリアルさにこだわっている。「マスターグレードＲＸ－78－２ガンダム」が発売後に売り切れ続出したように、今回も反響はすごそうだ。

7 光栄の出版物・新刊案内

ゲーム関係から、競馬関係、一般のテーマまで幅広い出版物を刊行している光栄からまた１冊競馬関係の書籍が発行される。「名馬列伝～サクラバクシンオー～」は名馬列伝シリーズの最新巻で、スプリントの帝王サクラバクシンオーを描いた一冊。スプリンターズＳを２年連続制覇するなど、短距離では無敵を誇ったサクラバクシンオー。本書では、競馬の神様・大川慶次郎氏をはじめとする競馬界の著名人たちが語るエピソードを中心に、詳細なデータを交えながらサクラバクシンオーの魅力に迫っている。他にもライバル馬16頭の詳しい紹介、血統解説なども充実している。

超よくばりマルチメディアコミック出現!
コミック電撃大王
DENGEKIDAIOH
季刊
1・4・7・10月18日発売
VOL.7 10月18日発売!!
少年ディックと美女たちが活躍するウエスタン風メカアクション
ガンドライバー
作画／ビトウゴウ
原作／せたのりやす
コミックス第①巻、電撃コミックスEXより絶賛発売中!(定価980円)
決定版ハイファンタジーのコミック化
極道くん漫遊記
監修／中村うさぎ
作画／桐嶋たける
ますます好調!時代アクションコミック!!
禍神風塵帖
かしんふうじんちょう
うたたねひろゆき
うるし原智志　小野敏洋
蘭宮　涼　西野　司
安永航一郎　土屋杏子
山下いくと　ぶるまほげろー
中村博文　原田将太郎
新貝田鉄也郎　ほか
メディアミックス情報満載!
月刊電撃コミック
ガオ!
毎月27日発売
ただいまTVアニメ放映中!
爆れつハンター
作画：臣士れい
原作：あかほりさとる
3人組のエルフ脱がしのまちだまだ旅は…
エルフを狩るモノたち
矢上　裕
"宝探し屋・春平がお宝求めて大あばれ!"
トレジャーハンター
いただきっ春平!
迎　夏生
銀河戦国群雄伝ライ／真鍋譲治
流れ星のジャッカル／島本和彦
魔狼王烈風伝／沢田　翔
五霊闘士オーキ伝／よしみる徳隆　原案：土門弘幸
ダーティペアFLASH／原案：高千穂　遥
作画：牧原ひさと
将星ノ門／藤澤勇希
FIRE BLADE～破邪戦士レオ～／作画：石田　走
デザイン協力：雨宮慶太　原作：榊　涼介
幼稚園戦記まだら／義見依久 with MADARA PROJECT
美少女遊撃隊バトルスキッパー／松原あきら　ほか
※価格はすべて税込みです
発行●メディアワークス　発売●主婦の友社
お問い合せ▶03・3294・1130(主婦の友社営業部)
内容に関するご質問▶03・5281・5207(メディアワークス書籍編集部)

次号予告 NEXT ISSUE

電撃PlayStation 12月号は 10月30日(月)発売!!

プレイステーション

号を重ねるごとに情報量が加速度的に増え、もうはちきれる寸前の電撃プレイステーション。次号は、年末へ向けて新タイトルが続出の予感。もちろん発売されるやいなや、ハマる人続出の『ときめき』もバッチリ。やった人もやってない人も見ないとあとで後悔しちゃうぞ〜。

COVER イラスト●木村貴宏 CGワーク●池田爆発郎 ©TGL
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●藤井学(SIMPLY)、高木和雄(AR+DA)

●ライター大募集

電撃プレイステーションでは、ゲームの紹介・攻略記事の書けるライターを募集しています。編集部に1時間程度で来られるところにお住まいの18歳以上の方で、やってみようと思われる方は、履歴書とプレイステーションの紹介文(800字程度)と自分のセールスポイントを編集部まで送ってください。

●おたよりのあて先

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8東京YWCA会館 電撃プレイステーション編集部「○○」係

Staff

【編集長】渡部雅人【副編集長】渡邊由彦【進行・編集】倉西誠一【編集】羽岡義晴、諏訪浩樹、梅田格、秋山力矢、松崎啓太郎、田島勝、鴫原千太郎、宮田公彦【ライター】中村泰宏、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、中川大明、藤平吉和、岩崎誠、斎藤直樹、田村賢之、小林嘉久、林田あつし、白虎かなめ、桂木ケイ、渡部博之【アシスタント】下川憲一、三井一穂【デザイナー】META-MANIERA(鎌部善彦)、斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、星谷貴子、東ちづる、アルマ、エストール、早坂志野、クスコムーチョ、風間芳子【写真】林久平、林克典、分部辰浩、田中修一、牧田優一、ENTANIA【写植】東海創芸

電撃PlayStationF

1995年11月10日発行 第1巻第6号通巻6号

©Media Works 1995 Printed in Japan
※本誌掲載の記事、写真、イラスト等の無断複写(コピー)、複製(転載)を禁じます。Ⓡ本誌からの複写を希望される場合、日本複写権センター(電話03-3401-2382)にご連絡ください。
※次号予告の内容は変更になる場合があります。

■発行人 佐藤辰男 ■編集人 染谷恵司 ■編集長 渡部雅人
■発行所 メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
電話(編集)03-5281-5222 (広告)03-5281-5205
■発売元 主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
電話(営業)03-3294-1130
■印刷所 大日本印刷株式会社

FのGAME INDEX

50音順

あ
アジャイル ウオーリア……173
あすか120%スペシャルBURNING Fest.(仮)…6
アドヴァンストV.G.……16
アルナムの牙〜獣族十二神徒伝説〜……173
アローン・イン・ザ・ダーク2……172
か
ギャラクシーファイト ユニバーサル・ウォリアーズ……28
GUILTY GEAR(仮)……8
クラシックロード……171
豪血寺一族2 ちょっとだけ最強伝説……74
悟空伝説−MAGIC BEAST WARRIORS−…132
さ
ザ・ファイヤーメン2 ピート&ダニー…173
実況チャンピオンレスラー……173
新日本プロレスリング闘魂烈伝……122
水滸演舞……166
ストリートファイターZERO……154
ストリートファイター リアルバトル オン フィルム…118
スナッチャー……163
Zero Divide……100
ソウルエッジ……32
た
ただいま惑星開拓中!……172
超兄貴〜究極無敵銀河最強男〜……173
ツインゴッデス……133
DESCENT(ディセント)……172
Dの食卓〜コンプリートグラフィックス〜……171
鉄拳-TEKKEN-……106
鉄拳2(仮)……38,134
闘神伝……130
闘神伝2……22
ときめきメモリアル〜forever with you〜…90
ドラゴンボールZ Ultimate Battle 22……112
な
NIGHTHEAD〜ザ・ラビリンス〜……170
NINKU−忍空−……164
は
ヴァンパイア 〜ザ ナイト ウォリアーズ〜……60
PDウルトラマンインベーダー(仮)……172
美少女戦士セーラームーンSuperS……7
BOXER'S ROAD……126,138
ま
負けるな!魔剣道2……84
メタルジャケット……168

増刊予告

電撃プレイステーションのスペシャル増刊第3弾は、いよいよ真打ちのRPG大特集。『ビヨビヨ』『幻想水滸伝』『ツインビーミラクル』から『第4次ロボット大戦S』まで、幅広いタイトルを深く詳しく満載して11月15日(水)に発売予定!! 予価550円(税込)

元祖復活PSで本領発揮！
プレイステーション
PlayStation
バーチャル飛龍の拳（仮）
より激しく！よりリアル！
1 平均約1,000ポリゴン以上毎秒60コマの超リアルバトル！
2 プレイステーションで実現した華麗かつ豪快な秘奥技の数々！
3 あの『飛龍システム』も格段にパワーアップ！連続技、S.テクニック etc.
4 多彩なモード、機能が充実！
今度の飛龍は3D！究極の異種格闘技戦！！
1985年、史上初の異種格闘技対戦ゲームとして誕生。以来、常に時代を先取りしてきた『飛龍の拳』。そして1995年高性能ゲーム機プレイステーションとの出会いにより、シリーズミリオンセラーの実績と10年間の技術・ノウハウを結集し、『バーチャル飛龍の拳』へ超進化を遂げた！磨きあげられた本物の技、美しいグラフィック、格闘ゲームの真髄を徹底的に追求した、最高のエンターテイメント！キミの魂を熱くする、究極のバトルがはじまる！
12月発売予定
乞うご期待
●画面写真、ロゴ、イラストは開発中のものです。●ゲームの性質上、ウラ技に関するお問い合わせにはお答えできません。
期待の新作 続々登場
本物の違いを確かめて下さい。
プロ指南 ウルトラ麻雀 兵 つわもの（仮）
超本格派！勝馬馬券購入意思決定支援ソフト
コンピュータ脳力解析 ウルトラ万馬券（仮）
もう野球ゲームで迷わない！遊び方無限大
ウルトラ 実名版 PS（仮）
株式会社カルチャーブレーン
〒130 東京都墨田区太平2-5-7 おもしろ情報局03(3829)0866
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
WANTED クリエイティブスタッフ募集
●職種：1）ゲーム・商品企画 2）開発 3）国内外営業 4）CGデザイナー 他
●資格：熱心さとクリエイティブセンスのある方 ※詳しくはTEL.03-3829-0862 人事担当まで

電撃PlayStation F 11月増刊号

1995年11月10日発行第1巻第6号通巻6号　発行人／佐藤辰男　編集人／染谷恵司
発行 メディアワークス 〒101東京都千代田区神田駿河台1-8　TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101東京都千代田区神田駿河台2-9　TEL.03(3294)1130／営業

定価550円(本体価格534円)

T1006392110555

©Media Works 1995
印刷／大日本印刷株式会社 Printed in Japan　雑誌 06392-11